

Informatique AMSTRAD
AMSTAR
CONCOURS : GO!
JOUEZ AVEC
1943
ET TOUTES
LES NOUVEAUTES
DE LA
RENTREE...
PREVIEWS :
BARBARIAN II
1943
GREAT GIANA SISTERS
CAPCOM
M 2817 - 25 - 16,00 F
3792817016004 00250
Mensuel n° 25 - Septembre-Octobre 1988

SOMMAIRE



Le poster central provient du logiciel "The Electric Lantern Show" de Pride Utilities.

La couverture de ce numéro d'Amstar est une publicité Go !.

Nous attirons l'attention de nos annonceurs sur le fait qu'une couverture doit être réservée trois mois à l'avance auprès de la régie publicitaire.

Nous nous réservons le droit de conserver l'utilisation de notre couverture en cas d'opérations ponctuelles (jeux, concours).

EDITORIAL



Versons une petite larme sur les vacances qui sont désormais terminées mais explosons de joie face à cette fin d'année qui s'annonce pleine de nouveautés et quelles nouveautés ! Nous vous laissons le soin de les découvrir...

Par ailleurs, nous vous avions promis de vous parler des points principaux ressortant de notre sondage du mois de juin ; tout d'abord, à une majorité écrasante, vous avez tous réclamé des notes sur les bancs d'essai de logiciels. C'est maintenant chose faite sous forme de note globale qui est expliquée et modulée par l'encadré "Notre Avis" ; par ailleurs, il ressort que vous êtes très intéressés par la rubrique d'initiation, aussi, vous la retrouverez dès le mois prochain car, dans ce numéro, l'actualité logiciels est très importante et nous avons tenu à lui donner toute priorité. Enfin, vous semblez être disposés à avoir des échanges de courrier, d'astuces ou autres au travers de nos colonnes, alors il ne vous reste plus qu'à vous prendre par la main pour alimenter cette nouvelle rubrique...

Enfin, pour clore ce sujet, nous tenons à vous remercier pour vos nombreux bulletins disant qu'Amstar est super.

BONNE RENTREE A TOUS...

La Rédaction

AMSTAR

La Haie de Pan – 35170 BRUZ
Tél. : 99.52.98.11 – Télécopie 99.52.78.57
Serveurs : 3615 ARCADES ET 3615 MHZ
Terminal NMPP E83
Gérant, directeur de publication
Sylvio FAUREZ

REDACTION

Directeur de la Rédaction
Denis BONOMO
Rédactrice en chef
Catherine VIARD

FABRICATION

Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Maquettiste
Jean-Luc AULNETTE
Rewriter
Isabelle HALBERT

ABONNEMENTS

Abonnements – Secrétariat
Catherine FAUREZ – Tél. : 99.52.98.11

PUBLICITE

IZARD Création (Patrick SIONNEAU)
15, rue St-Melaine
35000 RENNES – Tél. : 99.38.95.33



GESTION RESEAU

OPTION Presse Diffusion
75, rue de Romainville
93100 MONTREUIL – Tél. : (16.1) 48.59.83.66
Terminal NMPP E13

AMSTAR est édité par les Éditions SORACOM, filiale de la S.A. FAUREZ-MELLET, en cours de constitution ; éditrice de ARCADES HEBDO, CPC, PCompatibles Magazine, ASTROLOGIE Pratique, MEGAHERTZ Magazine. RCS Rennes B319 816 302



• Groupe de Presse FAUREZ-MELLET

BANCS D'ESSAIS DE CE NUMERO

Nom du logiciel	Editeur	PRIX (à titre indicatif)	
		Cassette	Disquette
1943	*Go !*	95,00	145,00
ARTICFOX	*Electronic Arts*	–	–
BARBARIAN II	*Palace Software*	90,00	140,00
BEACH BUGGY SIMULATOR	*Silverbird*	26,00	–
BIONIC COMMANDO	*Go !*	95,00	140,00
BIOSPHERES	*Silverbird*	26,00	–
DARK SIDE	*Incentive Software*	–	–
DREAM WARRIOR	*US Gold*	95,00	140,00
FOOTBALL MANAGER 2	*Addictive Software*	–	–
GREAT GIANA SISTERS	*Go !*	95,00	145,00
GUNSHIP	*Microprose*	195,00	245,00
HOPPING MAD	*Elite*	–	–
L'ANNIVERSAIRE DE BOBBY	*Carraz Editions*	–	149,00
LES COLORIAGES MALINS	*Carraz Editions*	–	149,00
MARAUDER	*Hewson*	90,00	140,00
MICKEY MOUSE	*Gremlin Graphics*	95,00	145,00
NIGHT RAIDER	*Gremlin Graphics*	95,00	145,00
OVERLANDER	*Elite*	–	–
PHM PEGASUS	*Electronic Arts*	170,00	195,00
PROFESSIONNAL BMX SIMULATOR	*Code Master plus*	–	–
PSYCHO PIG	*US Gold*	95,00	145,00
SKATE CRAZY	*Gremlin Graphics*	85,00	140,00
STREET FIGHTER	*Go !*	95,00	145,00
STREET MACHINE	*Power House*	26,00	–
TARGET RENEGADE	*Imagine*	90,00	145,00
THE FURY	*Martech*	95,00	140,00

Photocomposition SORACOM - Photogravure SCANN-OUEST
Impression PARADOXE - Distribution NMPP - Dépôt légal à parution



LORICIELS

Pour Loriciels, la rentrée s'annonce très chargée, aussi nous allons prendre les choses avec ordre et méthode en commençant par vous allécher avec trois produits qui doivent sortir dans le courant du mois.
Tout d'abord, que diriez-vous de faire un petit stage de formation en espionnage avec un professeur remarquable en la matière puisqu'il s'agit de MATA-HARI (Ah ! Quand même !). Comment ? Vous ne savez pas qui c'est ? Cette femme, née en 1876, fut accusée d'intelligence avec l'ennemi lors de la Première Guerre Mondiale et fusillée sans autre concession en 1917 ; depuis lors, une énigme subsiste à son égard... A titre d'information, sachez que ce logiciel d'arcade-aventure est signé par l'auteur de Billy La Banlieue.
Dans un tout autre domaine, vous savez maintenant tous que Loriciels sponsorise une Porsche 944 Turbo qui est piloté par René METGE. A ce propos, nous vous avons promis de vous tenir régulièrement au courant des résultats de René Metge: sachez donc que dans la dernière épreuve en date du Trophée, le Grand Prix de France, René Metge a terminé en seconde position sur le circuit Paul Ricard. Ainsi donc, la Porsche Loriciels se retrouve 3ème au classement général et ce n'est pas fini ! En effet, la prochaine épreuve se déroule à Albi...
Seulement, le pilote a mis ses compétences au service d'un autre domaine : celui de la micro, bien sûr ! Nous n'allons donc pas tarder à découvrir 944 TURBO CUP qui propose une simulation de course avec l'atmosphère qui règne à l'intérieur d'une vraie voiture de course. Nous nous sommes laissés dire qu'un livret donnant des secrets de pilote pour bien conduire sur circuit sera mis avec le logiciel... DE MEME qu'une surprise que nous n'avons pu mettre à jour malheureusement, mais c'est une surprise, non ?
Enfin, nous terminons cette annonce de nouveaux logiciels avec la dernière production du Studio d'Annecy mais, là encore, c'est encore au stade du "Top Secret". Tout ce que nous savons, c'est qu'il s'agit d'un logiciel d'aventure-arcade-simulation (ça promet !) dans lequel l'aventure se déroule en temps réel en utilisant des techniques de pilotage empruntées à l'aéronautique de pointe. Le nom de cette petite merveille ? A320 (Espérons qu'il n'y a pas trop de survol de forêt de prévu !...)
Vous avez les logiciels ? Maintenant Loriciels vous propose Le joystick avec cette réalisation qui est pour le moins originale: il s'appelle EXECUTIVE JOYSTICK et il tient sans problème dans le creux de la main. Mais comment ça marche ? Ce mini-joystick est spécialement conçu pour s'adapter sur les claviers d'ordinateurs grâce à un autocollant double face ou à un velcro. C'est joli et efficace mais cela ne conviendra certainement pas aux purs et durs du joystick...par contre sur le coin du PC au bureau, c'est discret ! (Vous voyez ce que je veux dire ?)

◁





A 320

Mata Hari

MICROPROSE

Vous n'êtes pas sans savoir que le plus grand salon dans le domaine de la micro-informatique est sans conteste le PC SHOW qui se déroule tous les ans à Londres ; cette année, l'évènement se déroule du 14 au 17 septembre. Microprose sera présent avec ses partenaires, Origin, Cosmi et Suncom ; de plus, Microprose disposera sur son stand de ce qui est considéré comme le plus délirant de tous les engins de l'industrie de loisirs de cette décade : le SUPER X ! En effet, ce simulateur, grâce à ses ordinateurs audio et visuels très sophistiqués, apporte un degré de réalisme jusqu'alors jamais atteint artificiellement. De quoi donner de sérieux "haut-le-coeur" aux 14 passagers pouvant assister à chaque démonstration !



Go !

Vous connaissez 1942 ? Bien, très bien... Alors, ajoutez 1 et vous obtenez la dernière conversion du jeu de Capcom, j'ai nommé "1943" qui se passe au coeur de la bataille de Midway. Votre mission est très simple : couler le porte-avions japonais Yamato tout en étant aux commandes d'un bombardier américain. Une chose est sûre: face aux attaques des avions ennemis, aux lance-missiles des porte-avions, des navires et autres forteresses volantes, vous êtes à peu assuré d'avoir des sueurs froides à vous couler dans le dos...







Us GOLD

Il va faire très chaud sur vos écrans en cette fin d'année ; à titre d'exemple, voici quelques logiciels dans l'ordre de leur date de sortie prévue:

Dès à présent, nous devrions voir l'adaptation du jeu d'arcade ROAD BLASTERS, dans lequel vous devez piloter, pendant 50 tableaux, un bolide futuriste très puissant et super armé. Seulement, il ne suffit pas de se balader en toute insouciance car, si vous ne surveillez pas le niveau de carburant ou les obstacles pouvant survenir sur la route, vous pourrez dire: adieu veaux, vaches, cochons...pardon, voiture.

Dans le même temps, vous allez pouvoir faire plus ample connaissance avec les "GREAT GIANA SISTERS" ; non, non, ce n'est pas le dernier groupe de rock à la mode mais un logiciel qui vous transporte dans un monde aussi bizarre qu'étrange dont vous ne pouvez vous échapper qu'en étant en possession du diamant magique. Seulement, l'environnement étant bien entendu hostile, il vaut mieux que vous fassiez apparaître votre petite soeur en trouvant la balle magique qui va bien...

Voici maintenant quelques annonces de logiciels à plus longue échéance: pour le mois d'octobre, sont prévus ECHELON dont nous vous avons déjà parlé dans le numéro 19 d'Amstar. Rappelons simplement qu'il s'agit d'une simulation en 3D où, à bord de votre vaisseau spatial, vous cherchez des indices sur l'endroit où se cachent les pirates de l'espace. Pour le second programme, vous devrez acquérir une grande concentration avant de pénétrer dans l'empire du soleil levant avec "BUSHIDO"; vous serez alors apte à affronter Ninja, tigres et autres samourais afin de sauver quatre charmantes princesses.

Enfin, à très très longue échéance, c'est-à-dire quasiment pour Noël, vous prendrez le contrôle d'un hélico de guerre équipé de mitraillettes et de missiles grâce à "THUNDERBLADE", adapté à partir du jeu d'arcade de Sega.



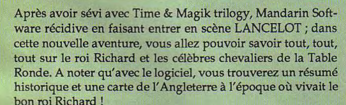
AMSTRAD : BELLE PERFORMANCE !

Selon une récente étude parue dans la presse quotidienne, IBM serait le premier fournisseur de machines en Europe. Seulement, tout de suite derrière, AMSTRAD occupe la seconde place ; ce qui tend à montrer le dynamisme et le mordant de la marque au crocodile...

CODE MASTERS

Visiblement, IL N'Y A PAS D'AGE POUR COMMENCER ! Mais, quoi donc ? A jouer avec un micro-ordinateur, pardi ! La meilleure preuve est cette photo qui représente de jeunes testeurs de logiciels chez Code Masters ; je vous les présente: de gauche à droite, il y a John (4 ans), William (8 ans) et Annie (4 ans).
John est tombé sous le charme de Dizzy et William a joué un rôle important pour déterminer si Super Héro était jouable ou non... Cela prouve bien que l'avis de chacun est important quel que soit l'âge !

MANDARIN SOFTWARE



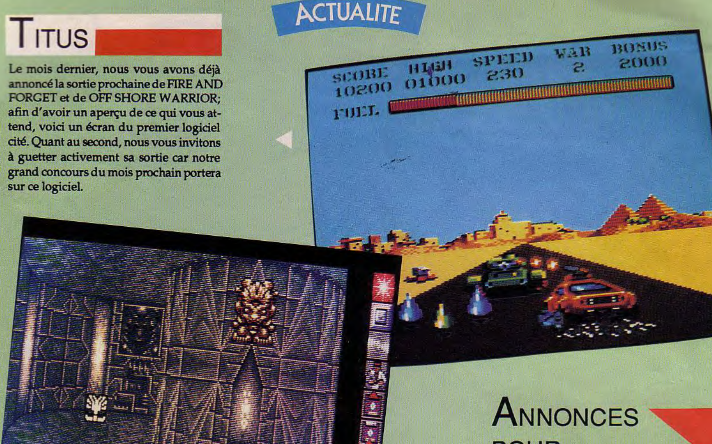
Après avoir sévi avec Time & Magik trilogy, Mandarin Software récidive en faisant entrer en scène LANCELOT ; dans cette nouvelle aventure, vous allez pouvoir savoir tout, tout, tout sur le roi Richard et les célèbres chevaliers de la Table Ronde. A noter qu'avec le logiciel, vous trouverez un résumé historique et une carte de l'Angleterre à l'époque où vivait le bon roi Richard !

INCENTIVE SOFTWARE

Nous avons à peine le temps d'explorer un de leurs logiciels que, déjà, Incentive Software nous annonce le suivant ; ainsi, après Driller et Dark Side, nous devons nous préparer à vivre une mystérieuse aventure mystique en plein coeur de l'Egypte. A nous les hiéroglyphes et les grandes pyramides !... Et toujours en "Freescape 3D" bien sûr.

TITUS

Le mois dernier, nous vous avons déjà annoncé la sortie prochaine de FIRE AND FORGET et de OFF SHORE WARRIOR; afin d'avoir un aperçu de ce qui vous attend, voici un écran du premier logiciel cité. Quant au second, nous vous invitons à guetter activement sa sortie car notre grand concours du mois prochain portera sur ce logiciel.



ERE INFORMATIQUE

C'est au mois de juin que le nouveau label d'Ere Informatique a pris sa forme sous le nom d'EXXOS. Il faut savoir que tout logiciel édité sous ce nom doit respecter certaines exigences: d'une part, le scénario doit être sophistiqué et couplé avec une nouvelle dont l'inspiration est puisée dans l'univers de la science-fiction et du fantastique; d'autre part, les réalisations, aussi bien technique que graphique, doivent être propres à traduire toutes les subtilités du récit. C'est donc dans cette optique que nous est présentée la collection de Noël.

Nous commençons par le logiciel qui a déjà son nom de baptême car, en effet, les deux autres sont encore "sans nom": il s'agit de "THE TEMPLE OF THE FLYING SAUCERS", aventure se déroulant à la fin du troisième millénaire terrestre alors que plusieurs races vivent sur la terre. Le jeu met en scène deux jeunes frères, Raven et Sifai; le dernier s'étant fait capturer, Raven pénètre dans le temple des Protozork et n'a de cesse avant d'avoir pu dévoiler les plans des geoliers ainsi que démasqué et détruit leur maître qui porte le doux nom de Zork.A voir.

Le second logiciel faisant partie de la collection est un jeu d'arcade imaginant que dans un futur lointain (mais alors, très lointain !), se déroule tous les ans une grande manifestation opposant les champions de 8 civilisations dans quatre épreuves différentes qui sont les suivantes: la maîtrise de l'énergie, celle des ondes mentales, celle de l'espace et, pour terminer, celle du temps... Quant au troisième logiciel proposé, il se passe sur la terre dans les années 4000 et mélange le jeu de rôle à celui d'arcade. La dernière découverte scientifique consiste à faire passer l'âme d'un corps à l'autre; vous acceptez de servir de cobaye en pénétrant dans un virus et dès lors, vous devez délivrer une colonie humaine de prédateurs avides de chair fraîche et de cerveaux humains. Pour y parvenir, il vous faudra prendre l'apparence des envahisseurs...

Nous n'avons pas de plus amples informations sur les deux derniers logiciels car ils ne sont encore qu'à un stade de développement, mais c'est une affaire à suivre de très près, foi d'Exxos.

ANNONCES POUR PROGRAMMEURS

TITUS recherche pour participer à son équipe de développement : 15 personnes à partir de 18 ans !!!
Vous devez être programmeurs ou graphistes sur micro.
Aucune expérience n'est exigée, mais le fait de posséder un micro-ordinateur sera un atout supplémentaire.
Toute personne intéressée doit adresser un CV + une lettre manuscrite à l'adresse suivante :
TITUS Recrutement
28, ter Avenue de Versailles
93220 GAGNY
Vous pouvez aussi téléphoner au :
43.32.10.92

MICROIDS recherche pour participer à son équipe de développement des programmeurs sur toutes machines.
Aucune expérience n'est exigée mais une bonne connaissance de l'Atari ou de l'Amiga serait appréciée.
Toute personne intéressée doit adresser un CV + une lettre manuscrite à l'adresse suivante :
MICROIDS
81, Rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
Vous pouvez aussi téléphoner au :
47.52.11.33

INFOGRAMES

A l'heure où nous écrivons ces quelques mots, nous n'avons aucune nouvelle de Bobo ; a-t-il réussi à scier les barreaux de sa cellule ? Par contre, nous apprenons que la collection Spirou va encore frapper avec l'arrivée au pas de charge des TUNIQUES BLEUES. De quoi s'agit-il ? Nous sommes en 1862 et nous nageons en pleine guerre de Sécession. Dans l'épisode héroïque que vous allez vivre, vous incarnez le Général de la 7ème Cie (Attention, pas celle où il faut rester "gruppieren", l'autre !) lorsque vous êtes dans une période stratégique, et vous devenez le Sergent Chesterfield lorsque vous êtes dans une des trois périodes de jeu d'arcade.

Ce logiciel qui se présente lui-même comme un nouveau genre dans les logiciels de stratégie doit apparaître sur vos écrans de vos CPC dans le courant du mois de septembre alors ne vous relâchez pas dans votre guet !





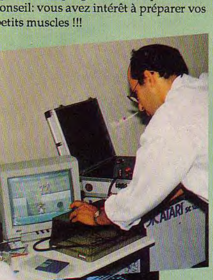
GREMLIN GRAPHICS

Dans le cadre du combat perpétuel entre les forces du bien et du mal, "NETHERWORLD" s'avère être un terrain tout à fait propice à votre entrée dans le conflit. A bord de votre gyrosphère armé, vous affrontez dragons démoniaques, mines, bulles d'acides et âmes perdues pour récolter les diamants qui vous permettront de vous échapper de ce monde de folie...

OCEAN : UNE EQUIPE EN FRANCE

Six personnes travaillent depuis juillet pour le compte d'Océan France. Leur mission : développer, en priorité, des jeux sur 16/32 bits et, en particulier, des conversions d'arcades célèbres. Les anglais ont d'excellents programmeurs pour les 8 bits (important marché Spectrum et C64), mais ils n'avaient pas sous la main de bons développeurs capables d'exploiter Amiga et ST. Marc DJAN, patron de l'équipe française, est un passionné du jeu d'arcade. Des contrats ont été signés pour Opération Wolf, Dragon Ninja et Wec Le Mans. Au vu des premiers résultats, croyez-nous, ils sont sur la bonne piste !
Malgré que l'objectif initial soit le développement sur 16/32 bits, il n'est pas exclu que, si la demande s'en fait ressentir, il n'y ait pas quelques adaptations sur 8 bits... donc sur CPC. A voir !

Un quadruple recordman du monde, incvincible pendant neuf ans et ayant établi un record de 8 847 points au décathlon, ne pouvait pas rester anonyme dans le monde de la micro ; c'est pourquoi Daley Thompson (eh oui, c'est lui !) arrive à grands pas sur vos écrans avec DALEY THOMPSON OLYMPICS. Dans ce logiciel, après avoir suivi votre entraînement dans le gymnase (la qualité de cet entraînement influencera directement la suite), vous vous présentez pour subir les dix épreuves au programme. Un petit conseil: vous avez intérêt à préparer vos petits muscles !!!





The Train

ELECTRONIC ARTS

Accolade va enfin sévir sur nos écrans avec "THE TRAIN" qui est prévu pour le courant de septembre. De quoi s'agit-il ? Vous faites partie d'un groupe de résistants qui est chargé de prendre possession d'un train contenant les trésors de la France ; il faut ensuite le mener à bon port à travers le territoire qui est occupé, bien sûr ! Nous sommes impatients de voir ce logiciel qui mélange les séances d'arcade aux instants de stratégie qui sont nécessaires pour évoluer positivement dans cette lourde tâche.

Nous remercions pour leur collaboration les éditeurs, les distributeurs et les magasins suivants :

- **A'N'F SOFTWARE,** London Tél. 01.439.0666
- **ACTIVISION,** 75008 Paris Tél. 1.42.99.17.85
- **BUG BYTE,** London - Tél. 01.439.0666
- **BRITISH TELECOM,** London Tél. 01.379.6755
- **CASCADE GAMES,** Harrogate Tél. (0423) 525325
- **CHIP,** 75011 Paris - Tél. 1.43.57.26.03
- **COBRA SOFT,** 71104 Chalon-s/-Saone Tél. 85.93.20.01
- **COCONUT,** 75011 Paris Tél. 1.43.55.63.00
- **COKTEL VISION,** 92100 Boulogne Tél. 1.46.04.70.85
- **D3M,** 92200 Neuilly-sur-Seine Tél. 1.47.47.16.00
- **DUCHET COMPUTERS,** Chepstow Tél. 44.291.257.80
- **ELITE,** diffusé par UBI SOFT
- **ENGLISH SOFTWARE,** Manchester
- **ERE INFORMATIQUE,** 94200 Ivry-s/-Seine - Tél. 1.45.21.01.49
- **EXCALIBUR,** 75005 Paris Tél. 1.42.04.57.30
- **FIL,** 93175 Bagnolet - Tél. 1.48.97.44.44
- **FREE GAME BLOT,** 38190 Crolles
- **GREMLIN GRAPHICS,** Sheffield Tél. (0742) 753.423
- **GUILLEMOT INTERNATIONAL,** 56200 La Gacilly - Tél. 99.08.90.88
- **IGL,** 35000 Rennes - Tél. 99.79.03.60
- **IMAGINE,** 06740 Chateauneuf-de-Grasse - Tél. 93.42.57.12
- **INFOGRAMES,** 69100 Villeurbanne Tél. 78.03.18.46
- **INNELEC,** 93506 Pantin cedex Tél. 1.48.91.00.44
- **LOISITECH,** 93106 Montreuil Tél. 1.48.59.72.76
- **LORICIELS,** 92500 Rueil Malmaison Tél. 1.47.52.18.18
- **MICROIDS,** 92500 Rueil Malmaison
- **MICROMANIA,** MICROPROSE 06740 Chateauneuf-de-Grasse Tél. 93.42.57.12
- **MICROPOOL,** 93506 Pantin cedex Tél. 1.48.91.00.44
- **MIRRORSOFT,** London Tél. 01.377.48.37
- **OCEAN,** 06740 Chateauneuf-de-Grasse Tél. 93.42.57.12
- **ORDIVIDUEL,** 94300 Vincennes Tél. 1.43.28.22.06
- **PSS,** Coventry - Tél. (0203) 667.556
- **SOFTHAWK,** 38000 Grenoble Tél. 76.47.32.51
- **TITUS,** 93220 Gagny Tél. 1.43.32.10.92
- **UBI SOFT,** 94000 Créteil Tél. 43.39.23.21
- **US GOLD,** 06740 Chateauneuf-de-Grasse Tél. 93.42.57.12





Arcade

Si par un plus grand des hasards, vous ne l'avez pas encore remarqué, nous sommes en 1943 et, pour l'heure, le champ de bataille se situe quelque part aux alentours de l'Atoll de Midway qui représente une position stratégique au centre de l'océan... (Vous avez cru que j'allais vous donner la réponse à la 1ère question du concours, mais faut pas trop rêver quand même ! Avouez que ce serait trop facile, non ?). Ainsi donc, au milieu de ce bel océan, les affrontements entre Japonais et Américains font rage. En effet, les Japonais ont choisi Midway comme cible ; il faut reconnaître qu'ils s'y rendent en bonne compagnie : 8 porte-avions, 11 cuirassés, 13 croiseurs lourds, 11 croiseurs légers, 60 destroyers et de nombreux transports de troupe et ravitailleurs. A la tête de toute cette Armada, se trouve ni plus ni moins l'amiral en chef de l'armée japonaise, j'ai nommé Yamamoto.

Seulement, commme le monde est petit et que tout se sait, les Américains sont mis au courant de ce projet et ce n'est pas moins de 3 porte-avions, totalisant quelques 230 avions, qui se dirigent vers Midway à l'aube de ce 4 juin. Il est temps pour vous de rentrer en scène; votre mission est la suivante : vous êtes aux commandes d'un bombardier américain et devez parvenir à couler le porte-avions japonais Yamato.

Tel un kamikaze (euh, je crois que ce sont plutôt vos adversaires qui sont sensés adopter cette attitude et puis, les opérations kamikazes n'ont pas encore commencé à cette époque)... Donc, je reprends : sentant déjà la décoration vous piquer la poitrine, vous vous lancez plein gaz dans l'aventure et, vous pouvez être content, car le premier assaut ennemi ne tarde pas à fondre sur vous; pour l'instant, ils sont par groupe de 3 et c'est un jeu d'enfant de les descendre tout en évitant leurs charmantes petites bombes. Sentant que vous ne vous amusez pas suffisamment, ils vous envoient une autre forme d'attaque poursuivant une trajectoire semi-circulaire ; alors, là, cela devient un peu plus intéressant car la destruction de certains d'entre eux mettent à jour des bonus qui peuvent changer par un simple tir sur le bonus. Ainsi, il est possible de récupérer de l'énergie, d'avoir un tir continu ou de s'adjoindre une petite escorte de deux avions de part et d'autre du bombardier, par exemple, ce qui est très pratique. Une fois sorti victorieux de cette première phase, vous devez alors affronter une attaque air-mer avec des porte-avions qui vous sont très, très hostiles ! Un petit conseil pour cette partie du jeu : arrangez-vous pour posséder à cet instant le tir en continu car, alors, vous sortirez vainqueur de ce premier "round" sans problème majeur.

Etant alors frais et dispos pour entamer la seconde partie, vous êtes alors quasiment submergé par l'attaque aérienne ; il en arrive de partout et dans tous les sens ! Et vous devez absolument rester offensif si vous ne voulez pas terminer trop rapidement votre carrière...

Avant de vous laisser découvrir la suite de vos aventures par vous-même, permettez-moi de vous donner un dernier petit conseil : lorsque vous vous retrouvez face à cette immense forteresse volante, surtout pas de panique, mais de la persévérance !

Le moins que l'on puisse dire, c'est que 1943 n'a pas grand chose à voir avec son prédécesseur (ce qui en toute logique nous donne 1942 !) et c'est tant mieux... Les graphismes sont nettement améliorés, le choix des couleurs est agréable, l'animation vous laisse de bonnes impressions et la musique ne mérite pas d'être supprimée ; enfin, la possibilité de jouer à deux laisse présager de bons moments de folie... Par contre, il y a quand même un inconvénient à signaler : le degré de difficulté n'est pas très important et 1943 paraîtra certainement facile aux plus acharnés d'entre vous de jeux d'arcade, mais, à mon sens, ce logiciel vaut le peine de retenir votre attention.



BARBARIAN II

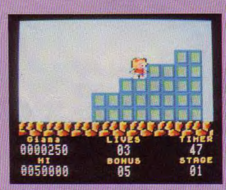
Tremblez, faibles humains le démoniaque Draxx est de retour. Sa venue sur terre correspond à une nouvelle période de maléfices et de barbarie. Dans le précédent épisode, vous aviez déjà vaincu le sorcier noir des plaines désertiques de kharx. Cette fois ci les forces de l'enfer ont été mises à la disposition du sorcier maléfique. C'est pourquoi vous ne serez pas trop de deux pour affronter les nombreux adversaires qui vous attendent. Il ne faut cependant pas croire que vous affronterez les dangers à l'aide d'un duo herculéen. En vérité les deux héros peuvent seulement intervenir l'un à la suite de l'autre. Cette limitation est compensée par la nature féminine de l'un des barbares. N'oubliez pas que Maria Whittaker a servi de modèle à la guerrière farouche, vous imaginez donc facilement les formes rondes et croquantes qui ornent la silhouette du personnage féminin. Les performances athlétiques de l'un comme de l'autre sont strictement identiques, n'en déplaise aux machistes tenaces, il n'y a pas d'à-priori à avoir quant au choix du personnage, si ce n'est un vague souci esthétique. Plus d'arènes statiques dans lesquelles on se bataille contre des humains. Vos adversaires penchent plutôt vers le look créatures d'outre-espace et leurs réflexes sont parfois surprenants. Le lieu de vos exploits est constitué d'une série de décors avec changements de direction dans le sens des points cardinaux usuels. Des entrées perpendiculaires à votre chemin actuel sont disposées au fil des écrans. Ainsi vous pourrez récupérer les objets indispensables à la réussite des derniers tableaux. Le quotidien du joueur égaré dans Barbarian. Il est constitué par une série de monstres plutôt agressifs. Votre ardeur au maniement de la hache (ou de l'épée) sera sans doute freiné par les réactions imprévisibles des 6 adversaires de chaque niveau. Votre sens de l'orientation pouvant être pris en défaut par des variations brusques et répétées de direction, une épée au bas de l'écran indique en permanence le sens du déplacement. Le donjon de Draxx est encore loin : après un paysage préhistorique c'est une série de grottes puis les salles du château de Draxx qui serviront de décors à vos exploits.



La tête tranchée du premier épisode a beaucoup frappé les esprits. On trouve dans le second épisode un certain nombre de gags de ce type. Ainsi vous pouvez vous faire dévorer la tête par une créature plus grande que vous. Un félin, amateur de héros sur canapé, se délectera de vos entrailles fumantes pendant qu'un cyclope vous assènera des coups de massue. Il faut compter avec le décor dans ce logiciel : des flaques d'acide dégoulinent sur le sol en nappes sulfureuses. De gigantesques trous sans fond sont à l'origine d'une animation amusante si vous vous laissez tomber : votre personnage agite ses bras en cercle pour essayer de retrouver son équilibre mais fini toujours par tomber à l'intérieur du piège. Dans les salles du château, les prisonniers enchaînés aux murs ont parfois la force de relever la tête et d'observer la scène qui se déroule sous leurs yeux horrifiés. Enfin, avec beaucoup de persévérance, vous parviendrez au donjon de Draxx où les pires épreuves vous attendront avant la confrontation finale avec le sorcier lui-même.

Notre barbare préféré ne possède pas autant de mouvements que dans la première version mais ceux qui lui restent sont largement efficaces. La version Amstrad n'est pas totalement terminée : les couleurs subiront quelques variations minimes mais pour le reste, les caractéristiques du jeu devraient permettre un grand succès de cette suite très attendue.

Great Giana Sisters



Les 10 coups de 22h viennent de sonner au clocher de l'église du village et je me prépare à entrer doucement dans le doux pays des songes; comme tous les soirs, je dois me plier au rite journalier qui consiste à aller border ma petite soeur préférée. Je dois vous dire que nous nous ressemblons comme deux gouttes d'eau, elle et moi, à une différence près : elle est punkette et moi non !

Tout ceci étant fait, je me glisse sous ma couette, ferme délicatement les yeux et hop ! C'est parti pour le grand voyage de la nuit.. Mais aujourd'hui, les choses sont bizarres ; dans quel pays me suis-je donc transportée ? Je me trouve sur un sol tout rocailleux avec quelques touffes d'herbe par-ci, par-là ; délicatement, je me risque à faire quelques pas pour découvrir un paysage tout-à-fait étrange. Par exemple, suspendus dans l'air, se trouvent des briques dont certaines portent un petit dessin ; je saute pour les toucher et, ô stupeur, une petite balle descend (vous en faites ce que vous voulez, mais, à mon humble avis, c'est un bonus). Tout en continuant ma progression, je découvre des losanges bleus (vous en faites ce que vous voulez... enfin, vous voyez ce que je veux dire !). Apparemment, le terrain ne semble pas trop hostile ; à peine ai-je eu cette stupide pensée qu'un affreux et hideux hibou s'avance sournoisement vers moi. Dans une réaction totalement instinctive, je fais un petit saut et retombe sur le hibou, ce qui nous fait un hibou écrasé et un bon point pour moi.

Finalement, je me prends au jeu et saute à nouveau sur une brique mais, cette fois, c'est une espèce de balle phosphorescente qui me tombe dessus ; l'effet est instantané : c'est comme si j'avais pris une potion du Docteur Jekyll ! La transformation ne se fait guère attendre seulement je suis toute étonnée de me retrouver dans la peau de ma petite soeur !!! Tout compte fait, je ne suis pas si mal que cela en punkette...

Une fois arrivée en vue d'un tunnel, je suis transportée à un second niveau où je rencontre d'autres animaux hostiles ; quant au troisième niveau, il me fait découvrir des balles rebondissantes et particulièrement meurtrières. Seulement, j'apprends que je ne suis



pas dans ce monde mystérieux juste pour le plaisir mais pour trouver le diamant magique... Je doute d'y parvenir rapidement car j'ai quand même 32 tableaux à explorer, ce qui n'est pas un mince travail...

Bien entendu, toutes nos réflexions sont faites à partir d'une preview, mais qui est déjà une presque version finale. Les graphismes sont mignons et l'action se révèle captivante bien que l'animation semble parfois un peu lente ; enfin, pour pleinement apprécier ce logiciel (qui nous a déjà fait une bonne impression), il nous manquait quand même un élément important qui sera (du moins nous l'espérons) dans la version finale et qui nous semble fondamentalement nécessaire : c'est bien sûr la musique !



CAPCOM

GRAND CONCOURS

PERMANENT

CE MOIS-CI :





Ayant chanté tout l'été, avant que la bise ne fasse son apparition, nous reprenons nos bonnes habitudes avec, en particulier, notre grand concours permanent. Vous êtes donc invités ce mois-ci à vous pencher sur une bataille historique puisqu'il s'agit de 1943, conversion du jeu d'arcade de CAPCOM, qui s'est inspiré de la bataille de Midway.
Go! entame donc la rentrée toutes bombes dehors et il faut signaler que cet évènement est liée à un anniversaire ; en effet, Go! souffle ce mois-ci sa première bougie. Alors, après leur avoir souhaité un bon anniversaire, précipitez-vous vite sur la page ci-contre et répondez à toutes les questions posées en utilisant vos petits doigts brûlés mais néanmoins agiles malgré une exposition prolongée aux rayons U.V. de cet été...



LES LOTS

1er prix : un Compact Disc Player portable
Du 2ème au 10ème prix : 3 logiciels Go!
Du 11ème au 30ème prix : 1 logiciel Go!

1 – Dans quel océan se situe l'Atoll de Midway ?

❑ Pacifique ❑ Atlantique
❑ Indien ❑ Arctique

2 – Jusqu'à la bataille de Midway, l'armée japonaise était invaincue ; mais qui a gagné la bataille de Midway ?

❑ Les japonais conduits par l'amiral Yamamoto
❑ Les américains conduits par l'amiral Nimitz

3 – Est-il possible de jouer à 2 en même temps dans 1943 ?

❑ Oui ❑ Non

4 – Lesquels de ces titres de GO ! sont des conversions de jeux d'arcade de CAPCOM ?

TRANTOR	❑ Oui	❑ Non
BIONIC COMMANDO	❑ Oui	❑ Non
STREET FIGHTER	❑ Oui	❑ Non
1943	❑ Oui	❑ Non
GREAT GIANA SISTERS	❑ Oui	❑ Non
BAD CAT	❑ Oui	❑ Non
BLACK TIGER	❑ Oui	❑ Non
JINKS	❑ Oui	❑ Non
TIGER ROAD	❑ Oui	❑ Non

5 – Combien de bulletins comportant toutes les réponses exactes, allons-nous recevoir ?

La question suivante est hors concours ; elle est donc facultative mais fait appel à votre imagination :

6 – Quel qualificatif ou image GO ! évoque pour vous ?

Renvoyez ce questionnaire à CONCOURS MENSUEL AMSTAR
Editions SORACOM – BP11 – 35170 BRUZ
Aucune photocopie ne sera acceptée. Pour le mineur gagnant, l'autorisation des parents sera nécessaire.

DERNIER DELAI LE 15 OCTOBRE 1988

Nom ______ Prénom ______
Adresse ______
Code postal ______ Ville ______
Logiciels GO ! possédés ______
Signature : Si je gagne, je voudrais mon lot sur :
❑ K7 ❑ DK

AMSTRAD DISQUETTES

GOLD SILVER BRONZE	199F
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX	
LEADERBOARD PAR 3	169F
+LEADER BOARD+LEADERBOARD TOURNAMENT	
+WORLD CLASS LEADERBOARD	
KARATE ACES	175F
+KUNG FU MASTER+BRUCE LEE	
+UCHI MATA+THE WAY OF TIGER	
+AVENGER+SAMOURAI TRILOGY	
+THE WAY OF EXPLODING FIST	
ELITE 6 PACK N° 3	145F
+DRAGON'S LAIR 1+2 ENDURO RACCER+PAPERBOY+GHOST'NGOBLINS+TUER N'EST PAS JOUER	
ARCADE ACTION	185F
+BARBARIAN+RENEGADE	
+SUPERSPRINT+RAMPAGE	
+INTERNATIONAL KARATE 2	
LES GEANTS D'ARCADE	195F
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES	
+RYGAR+GAUNTLET DEEP DUNG.	
AMST. GOLD HITS 3	195F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY	
+WC LEADERBOARD+BRAVESTAR	
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA	
LES GREMLINS	165F
+MASK 1+MASK2+DEATH WISH 3	
+BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR	
+JACK THE NIPPER 2	
LA COLLECTION KONAMI	185F
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS	
+JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2	
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU	
+HYPERSPORT+PINGPONG+MIKIE	
TOP TEN COLLECTION	145F
+SABOTEUR 1+SAB. 2+SIGMA 7	
+CRITICAL MASS+AIRWOLF+THANATOS+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX	
+BOMBJACK 2+TURBO ESPRIT	
HIT AVENTURE	225F
+SCRAM+HARRY+1001BC	
LES TRESORS USG	195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD	
+INFILTRATOR+ACE OF ACES	
+METROCROSS	
BEST OF ELITE 2	145F
+PAPERBOY+GHOST'N GOBLINS	
+BATTLESHIPS+BOMBJACK 2	
ALBUM EPYX	189F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES	
+SUPER CYCLE+IMPOSSIBLE MISSION	
OCEAN STAR HIT 2	145F
+ARMY MOVES+MUTANTS	
+HEAD OVER HEALS	
+COBRA+WIZZBALL+TANK	
IMAGINE ARCADE HITS	145F
+ARKANOID+GAME OVER	
+MAG MAX+LEGEND OF KAGE	
+SLAPFIGHT+YIE AR KUNG FU 2	
ALBUM DIGITAL	145F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT	
+TT RACER+NIGHT GUNNER	
ALBUM LORICIEL	145F
[illegible]	
ALBUM [illegible]	195F
[illegible]	
[illegible]	
ELITE 6 PACK N°2	145F
+BATTY+ACE+INT. KARATE	
+LIGHTFORCE+ACE 2+SHOCKWAY RIDER	
HIT PACK 2	145F
[illegible]	
[illegible]	
[illegible]	
GAME SET MATCH 2	179F
[illegible]	
[illegible]	
[illegible]	
OCEAN STAR HITS	145F
+TOP GUN+SHORT CIRCUIT	
+GALVAN+KNIGHT RIDER	
+STREET HAWK+MIAMI VICE	
[illegible]	199F
[illegible]	
[illegible]	
[illegible]	195F
[illegible]	
[illegible]	

1 ÉLU AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

300 LOGICIELS A GAGNER !!!
En septembre, branchez vous sur 3615 MICROMANIA et vous pourrez gagner un des 10 logiciels offerts chaque jour en répondant à une question concernant les jeux.

3615 MICROMANIA
FRAIS DE PORT GRATUITS.

NOUVEAUTES

ALTERN. WORLD GAMES	145F
ALIEN SYNDROME	139F
APOCALYPSE	145F
APOCALYPSE NOW	195F
ARTICFOX	199F
ARTURUS	135F
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	159F
BARBARIAN 2	139F
BARD'S TALE	195F
BLACKLAMP	139F
BOBO	195F
CARRIER COMMAND	195F
CORPORATION	145F
CYBERNOID 2	135F
DALEY'S THOMPSON OLYMPIQUE CHALLENGE	139F
DREAM WARRIOR	139F
E.X.I.T	195F
FIRE AND FORGET	180F
GARY LINEKERS SUPER S	145F
GARY LIN. HOT SHOT	135F
G.U.G.N OPER. JUPITER	195F
HERCULE	145F
HOPPING MAD	149F
INDIAN MISSION	159F
IRON HORSE	149F
L'EMPIRE CONTRE ATT	149F
1943	145F
NETHERWORLD	129F
NIMITZ	139F
OVERLANDER	145F
PHM PEGASUS	195F
PSYCHOPIGS	139F
RASTAN	145F
RIMRUNNER	145F
ROAD BLASTERS	129F
ROAD WARS	139F
ROY OF ROVERS	139F
SKY HUNTER	125F
SOLDIER OF LIGHT	139F
SUPERSPORTS	139F
TERRORPODS	139F
TYPHOON	145F
THE GAMES WINTER ED.	145F
THE GREAT GIANA SIST.	139F
THE LAST NINJA 2	145F
THE VINDICATOR	139F
TROLL	139F
20000 LIEUES SS MERS	[illegible]

HIT PARADE

ARKANOID 2 REVENGE	145F
BADCAT	[illegible]
BEYOND THE ICE PALACE	145F
BIONIC COMMANDOS	139F
BLOOD BROTHERS	145F
[illegible]	[illegible]
BUBBLE BOBBLE	145F
CALIFORNIA GAMES	145F
CHARLIE CHAPLIN	145F
COMBAT SCHOOL	149F
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
FLYING SHARK	145F
[illegible]	[illegible]
GAUNTLET 2	145F
GEE BEE AIR RALLY	145F
GUNSHIP	249F
[illegible]	[illegible]
[illegible]	145F

HIT PARADE (suite)

GRYZOR	145F
GUNSMOKE	145F
IKARI WARRIOR	145F
JINKS	145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	145F
KARNOV	145F
L'ANGE DE CRISTAL	205F
L'ANNEAU DE ZENGARA	189F
L'ARCHE DU CAPIT. BLOOD	198F
LA PANTHERE ROSE	149F
MACH 3	179F
MATCH DAY 2	145F
MARAUDER	139F
MICKEY MOUSE	145F
NIGHT RAIDER	145F
NIGEL MANSELL'S	145F
OUT RUN	145F
PLATOON	145F
PIRATES	145F
PREDATOR	145F
QUIN	245F
ROLLING THUNDER	145F
SALAMANDER	139F
SCRABBLE DE LUXE	225F
SKATE CRAZY	139F
SPACE RACER	189F
SPY TRILOGY	145F
STREET SPORTS BASKET	145F
STREET FIGHTER	145F
TARGET RENEGADE	145F
THE DARK SIDE	129F
THE FURY	179F
THE FLINSTONES	159F
THE HUNT RED OCTOBER	195F
VIXEN	159F

BUGGY BOY	145F
CRAZY CARS	159F
F15 STRIKE EAGLE	149F
GARFIELD	179F
GUADALCANAL	145F
LA CHOSE DE GROTEMBURG	150F
LA GUERRE DES ETOILES	149F
Les Chiffres & Les Lettres	225F
LE MAITRE DES AMES	199F
[illegible]	[illegible]
PEUR SUR AMITYVILLE	[illegible]
PROFESSION DETECTIVE	[illegible]
PROHIBITION	[illegible]
SCRABBLE	[illegible]
SUPER HANG-ON	[illegible]
[illegible]	[illegible]
THUNDERCATS	[illegible]
TRIVIAL PURSUIT	[illegible]
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	[illegible]
VAMPIRE'S EMPIRE	[illegible]
WESTERN GAMES	175F

OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

DÉMENT ! SUPER PROMOTION

MANETTES ET CABLES

MANETTE US GOLD	109F
MANETTE SPEED KING	109F
PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	89F
CORDON POUR BRANCHEMENT DE DEUX MANETTES	49F
CABLE MAGNETO AMST.	49F
CABLE EXTENSION JOYSTI.	49F

HOUSSE DE PROTECTION

HOUSSE CPC464 COUL.	89F
HOUSSE CPC464 MONO	89F
HOUSSE CPC 6128 COUL.	89F
HOUSSE CPC 6128 MONO	89F
HOUSSE DISC FD1	59F

ACCESSOIRES - EXTENSIONS

CRAYON OPTIQUE DART	325F
DIGITALIS. DART DMP 2000	695F
SOURIS AMX CPC	690F
EXT MEMOIRE 64K/464	475F
EXT MEMOIRE 256K/464	715F
EXT MEMOIRE 256K/6128	715F
SILICON DISK 256K/464	725F
SILICON DISK 256K/6128	778F

DISQUETTES VIERGES

4 DISQUETTES VIERGES	99F
10 DISQUETTES VIERGES	195F

SOLDES AMSTRAD DISQUETTES : 59F

ARCADE FOOTBALL
ARKANOID
ARMY MOVES
BEDLAM
BLUEBERRY
BRAVESTAR
FIRE TRAP
GALVAN
HEAD OVER HEALS
JACK THE NIPPER 2
LA MASQUOTTE
LAZERTAG
LES PASSAGERS DU VENT 2
720°
NORTHSTAR
RAMPART
RYGAR
SCALEXTRIC
SOLOMON'KEY
STIFFLIP AND CO
TOUR DE FORCE
WIZARD WARZ

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

DEMENT !!!

Kit de téléchargement **99 F**
avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24, 7 jours sur 7 des centaines de hits pour le simple prix d'une communication téléphonique sur **3615 AMCHARGE.**

AMSTRAD CASSETTES

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !!!

AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

INCROYABLE !

GOLD SILVER BRONZE 149F
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX
LEADERBOARD "PAR 3" 145F
+LEADER BOARD+LEADERBOARD TOURNAMENT
+WORLD CLASS LEADERBOARD
KARATE ACES 115F
+THE WAY OF TIGER+EXPLODING FIST+UTCHIMATA+AVENGER+KUNG FU MASTER+SAMOURAI TRILOGY +BRUCE LEE
ELITE 6 PACK N°3 95F
+DRAGON'S LAIR 1+2+PAPERBOY ENDURO RACCER +GHOST'N GOBBL. +TUER N'EST PAS JOUER
ARCADE ACTION 115F
+BARBARIAN+RENEGADE +SUPERSPRINT+RAMPAGE +INTERNATIONAL KARATE 2
LES GEANTS D'ARCADE 115F
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES +RYGAR+GAUNTLET DEEP DUNG.
AMST. GOLD HITS N°3 115F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY +WC LEADERBOARD+BRAVESTAR +RAMPART+CAPTAIN AMERICA
LES GREMLINS 115F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3 +BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR +JACK THE NIPPER 2
LA COLLECTION KONAMI 115F
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS +JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2 +GREEN BERET+YE AR KUNG FU +HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECTION 99F
+SABOTEUR+SABOTEUR 2+SIGMA 7 +CRITICAL MASS+AIRWOLF+THANATOS+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX +BOMBJACK 2+TURBO ESPRIT
LES TRESORS DE US GOLD 99F
+GAUNTLET+LEAD.+INFILTRATOR +METROCROSS+ACE OF ACES
BEST OF ELITE 2 95F
+PAPERBOY+GHOSTS'N GOBLINS +BATTLE SHIPS+BOMBJACK 2
ALBUM EPYX 99F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES +SUPER CYCLE+IMPOSS. MISSION
OCEAN STAR HIT N°2 99F
+ARMY MOVES+MUTANTS+COBRA +HEAD O'HEALS+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS 99F
+ARKANOID+GAME OVER +LEGEND OF KAGE+MAG MAX +SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 99F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT +TT RACER+NIGHT GUNNER
ELITE 6 PACK N°2 95F
+MATTY+ACE+INTL KARATE +LIGHTFORCE+ACE+RIDER
GAME SET MATCH 139F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL +PING PONG+FOOT+SUPER DECATH. +KONAMI GOLF+BOXING+POOL
OCEAN ALL STAR HITS 95F
+TOP GUN+SHORT CIRCUIT +GALVAN+KNIGHT RIDER +STREET HAWK+MIAMI VICE

PACK FIL N°2 139F
+THE GREAT ESCAPE+REVOLUTION +CAULDRON 2+SORCERY
HIT PACK 2 95F
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR +ANTIRIAD+COMMANDO 86+1942
ALBUM UBISOFT 165F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT +MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL
ALBUM LORICIEL 95F
+5° AXE+SAPIENS+MGT+AIGLE D'OR

NOUVEAUTES

ALTERN WORLD GAMES	95F
ALIEN SYNDROME	95F
APOCALYPSE	95F
ARTICFOX	149F
ARTURUS	95F
BARBARIAN (PSYNOSIS)	95F
BARBARIAN 2	89F
BARD'S TALE	149F
BLACKLAMP	89F
BOBO	145F
CARRIER COMMAND	145F
CORPORATION	95F
CYBERNOID 2	95F
DALEY'S THOMPSON OLYMPIQUE CHALL.	95F
DREAM WARRIOR	95F
E.L.I.T.	145F
FIRE AND FORGET	140F
GARY LINEKER'S SUPER S.	89F
GARY LIN. HOT SHOT	89F
G.I.G.N. OPER. JUPITER	145F
HOPPING MAD	99F
HURLEMENTS	135F
IRON HORSE	99F
L'EMPIRE CONTRE ATT.	99F
1943	95F
NETHERWORLD	95F
NIMITZ	[illegible]
OVERLANDER	95F
FACE AND	89F
PHM PEGASUS	109F
PEUR SUR AMITYVILLE	129F
PSYCHO PIGS	95F
RASTAN	89F
RIMRUNNER	89F
ROAD BLASTERS	89F
ROAD WARS	[illegible]
ROY OF THE ROVERS	95F
SALAMANDER	89F
SKY HUNTER	129F
SOLDIER OF LIGHT	89F
SUPERSPORTS	95F
TERRORPODS	95F
THE GREAT GIANA SIST.	95F
TOWERS	[illegible]
THE GAMES WINTER EDIT.	[illegible]
THE LAST NINJA 2	[illegible]
THE VINDICATOR	89F
TIGER	[illegible]

HIT PARADE

ARKANOID 2 REV OF DOH	89F
BAD CAT	95F
BEYOND THE ICE PALACE	95F
BIONIC COMMANDO	95F
BEDLAM	95F
BLOOD BROTHERS	95F
BUBBLE BOBBLE	95F
CALIFORNIA GAMES	95F
CHARLIE CHAPLIN	95F
COMBAT SCHOOL	89F
CONSPIRATION	145F
ENLIGHTMENT DRUID 2	95F
GABRIELLE	139F
GAUNTLET 2	95F
GEE BEE AIR RALLY	95F
GOTHIK	95F
GRYZOR	89F
GUNSHIP	145F
GUNSMOKE	95F
HERCULE	145F
IKARI WARRIORS	95F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95F
JINKS	95F
KARNOV	95F
LA CHOSE DE GROTEMBURG	139F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145F
L'ANGE DE CRISTAL	140F
L'ARCHE DU CAPT BLOOD	139F
LA PANTHERE ROSE	89F
MACHO	129F
MARAUDER	89F
MATCH DAY 2	89F
MICKEY MOUSE	89F
NIGHT RAIDER	95F
NIGEL MANSELL	95F
OUT RUN	95F
PLATOON	89F
PREDATOR	89F
ROLLING THUNDER	89F
SEPTEMBER	89F
SKATE CRAZY	89F
SPACE RACER	139F
STREET SPORTS HOCKEY	95F
STREET FIGHTER	89F
SUPER HANG-ON	89F
SUPERSKI	145F
TARGET RENEGADE	89F
THE DARK SIDE	95F
THE FURY	95F
THE FLINSTONES	89F
THE HUNT RED OCTOBER	149F
VAMPIRE'S EMPIRE	[illegible]
VIXEN	89F
WIZARD WARZ	95F

BIVOUAC	125F
BOB WINNER	129F
BUGGY BOY	95F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95F
COBRA (LORICIEL)	129F
CRAZY CARS	129F
F15 STRIKE EAGLE	99F
FLYING SHARK	99F
GARFIELD	95F
GUADALCANAL	95F
LA GUERRE DES ETOILES	99F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	95F
LES RIPOUX	129F
MONOPOLY	175F
PROHIBITION	129F
SCRABBLE FR	175F
SPY TRILOGY	95F
THE SENTINEL	99F
THUNDERCATS	89F
TOBRUCK	119F
TRIVIAL PURSUIT	175F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	125F
WESTERN GAMES	195F

BOUTIQUES MICROMANIA

LA REGLE A CALCUL
65-67, Bd St Germain
75005 PARIS
Metro St Michel ou Maubert

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Metro Havre Caumartin

SOLDES AMSTRAD CASSETTES 35F

ALBUM ULTIMATE
+NIGHT SHADE
+SABRE WULF+ALIEN 8

AMERICA CUP	XENOS
ARCADE FORCE	PULSATOR
[illegible]	RAID
[illegible]	RAMPART
[illegible]	REVOLUTION
BRUCE LEE	SARACEN
CAPTAIN SAM	SKALL
CYBERNOID	SOLOMON'S KEY
ELEVATOR ACT	TENTATRANE
[illegible]	WIZARD WARZ
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	
NEBULUS	

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Préciser cassette ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

NOM

ADRESSE

TEL

NOUVEAU: PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE




VOUS AVEZ DIT

ASTUCES



Vous êtes très nombreux à nous écrire à propos de cette rubrique en nous disant en substance : mais comment ça marche ? Alors, pour tout ceux qui éprouvent quelques problèmes avec les bidouilles, voici toutes les explications nécessaires.

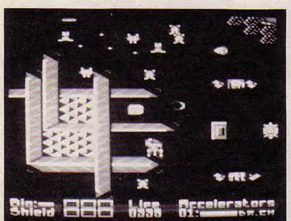
Lorsque vous trouvez dans nos colonnes un listing de vies infinies qui vous intéresse, allumez tout de suite votre écran de CPC et commencez à le saisir. Une fois que cette opération est terminée, vous sauvegardez ce listing sous le nom qui vous convient le mieux.

Pour passer aux essais, vous éteignez puis vous rallumez votre ordinateur et vous chargez votre programme de bidouilles par un ordre LOAD ; vous mettez alors en place le programme concerné par l'astuce et vous lancez la mise en route par un ordre RUN ; voilà ! Vous n'avez plus qu'à attendre que le jeu soit chargé et vous pourrez alors constater par la pratique toute la portée du programme d'astuce.

FRUIT MACHINE SIMULATOR

Nous voulons des sous ! Que diriez-vous d'avoir une provision infinie de monnaie pour essayer d'avoir enfin le Jack-Pot ? Rien de plus simple ! Il vous suffit de saisir le petit listing suivant...

```
10 'FRUIT MACHINE SIMULATOR
20 DATA F3,DD,21,00,BF,11
30 DATA 47.00.CD.67.BB.21
40 DATA 2C,BE,22,44,BF,C3
50 DATA 00,BF.21.40.00.E5
60 DATA 21.00.BB.E5.C3.4B
70 DATA 3A.3E.45.32,4B.00
80 DATA 3E.99.32,4 E.0.F3
90 DATA F1,C9,AF.32.9E.75
100 DATA C3,BB.71.4A.61.79
110 MEMORY &2000:LOAD "!"
120 POKE &3A76,&C3
130 POKE &3A77.&1F
140 POKE &3A78.&BE
150 FOR I=&BE00 TO &BE32
160 READ A$:Q=VAL("&"+A$)
170 S=S+Q:POKE I.Q:NEXT
180 CALL &BE14●
```



BIOSPHERES

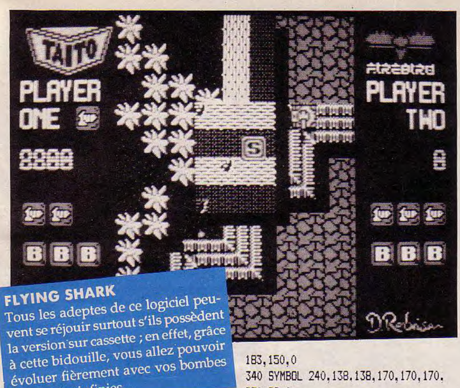
Le programme qui s'applique à Biosphères va peut-être vous sembler long mais il faut savoir qu'il vous donne plusieurs possibilités : non seulement un nombre de vies fort appréciable (9999) mais également des accélérateurs infinis de même qu'une vitesse de tir très rapide. Je vous rappelle que ce programme est présenté dans le coin des affaires de ce mois-ci.

```
10 'BIOSPHERES
20 DATA 2A.38,BD,22,00,BE
30 DATA 2A.01.BB.22.38.BD
40 DATA 3E,C3.21.9A.BE.32
50 DATA 0E.BC.22,0F.BC.C3
60 DATA 00,30,E5.F5,2A.00
70 DATA BE.22.38.BD.CD.37
80 DATA BD,21.BB,BE.22.8D
90 DATA 99.F1.E1.C3,0E.BC
100 DATA 3E.7F.32.B7.3E.AF
110 DATA 6F.65.C3.6C.3D.AF
120 DATA 21,B0,BE,22.0E.2B
130 DATA 32.68.2F
140 DATA 32,B1.2F
150 DATA 21,00,00,22.B7.3D
160 DATA 21,0F,27,22,A2.3D
170 DATA C3.F8.2A.*
180 FOR I=&BEB0 TO &BEBB
190 READ A$:A=VAL("&"+A$)
200 POKE I.A:B=B+A:NEXT
210 READ A$:IF A$="*" THEN 240
220 POKE I.VAL("&"+A$)
230 I=I+1:GOTO 210
240 MODE 1:BORDER 0
250 WINDOW #1.1.20.1.1
260 WINDOW #2,1,20.3.3
270 MEMORY &33FF
280 LOAD "!BIOSPHERE1
290 CALL &BEB0●
```

YIE AR KUNG FU

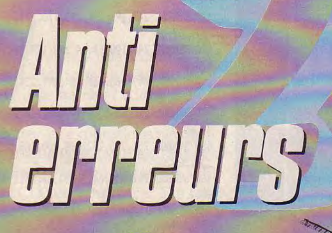
David Sika nous envoie ces quelques lignes permettant d'obtenir l'immortalité à Yie Ar Kung Fu1 ; il faut noter que cette astuce a été testée sur le programme issu de la compilation THEY SOLD A MILLION 3 et qu'elle donne à OOLONG, le héros, une bande d'énergie qui ne diminuera plus.

```
10 ' YIE AR KUNG FU
20 MEMORY &3FFF:LOAD "KUNGFU0.BIN",
&4000
30 POKE &40DA,&C3:POKE &40DC,&B0
40 FOR A=&B000 TO &B007:READ A$:POK
E A,VAL("&"+A&):NEXT
50 DATA 3E,0,32,18,BA,C3,DD,40
60 FOR B=&4000 TO &400F:POKE B,0:NE
XT
70 CALL &400F●
```



FLYING SHARK
Tous les adeptes de ce logiciel peuvent se réjouir surtout s'ils possèdent la version sur cassette ; en effet, grâce à cette bidouille, vous allez pouvoir évoluer fièrement avec vos bombes et vos vies infinies...

```
10 'FLYING SHARK
20 DATA 2A.38.BD,22.AD,BE
30 DATA 2A.01.BB,22,38,BD
40 DATA 3E.C3.21.9A,BE.32
50 DATA 0E,BC,22,0F,BC.C3
60 DATA 00,20.2A.AD,BE,22
70 DATA 38,BD.CD.37.BD,21
80 DATA AF.BE.22.B6.01.AF
90 DATA C3.0E.BC.00.00.AF
100 DATA 67.6F
110 DATA 32,E7,4F
120 DATA 32,E8,54
130 DATA 32.70.3B.22.71.3B
140 DATA 32,A5.4F.22.A6.4F
150 DATA 32,5A.49,22.5B,49
160 DATA 32.41,4D
170 DATA C3.00,C0,*
180 FOR I=&BE80 TO &BEB1
190 READ A$:A=VAL("&"+A$)
200 POKE I.A:B=B+A:NEXT
210 IF B=5252 THEN 230
220 PRINT "ERREUR DANS LES DATA"
230 READ A$:IF A$="*" THEN 260
240 POKE I.VAL("&"+A$):I=I+1
250 GOTO 230
260 MODE 1:BORDER 0:INK 0.0
270 SYMBOL AFTER 237
280 WINDOW #1,1,20,3,3
290 WINDOW #2,1,20,5,5
300 MEMORY &3DFF:LOAD "!SHARK1"
310 SYMBOL 237,64,160,160,16,0,160,
160,64,0
320 SYMBOL 238,14,14,4,4,4,4,4,0
330 SYMBOL 239,150,215,213,245,181,
183,150,0
340 SYMBOL 240,138.138,170,170,170.
250,82,0
350 SYMBOL 241,206,238,168,172,200,
174,174,0
360 SYMBOL 242,74,170,170,142,170,1
70,74,0
370 SYMBOL 243,76,174,170,170,236,1
70,170,0
380 SYMBOL 244,78,174,136,76,40,174
,78,0
390 SYMBOL 245,0,1,0,0,0,0,0,0
400 SYMBOL 246,228,234,74,74,78,74,
74,0
410 SYMBOL 247,196,234,170,170,174,
234,202,0
420 SYMBOL 248,128,64,64,128,128,0,
128,0
430 SYMBOL 249,160,161,224,192,224,
160,160,0
440 SYMBOL 250,68,170,170,168,170,1
70,68,0
450 SYMBOL 251,200,232,168,200,168,
238,206,0
460 SYMBOL 252,128,64,0,192,64,64,1
28,0
470 SYMBOL 253,164,181,181,189,173,
173,164,0
480 SYMBOL 254,76,174,170,170,234,1
74,172,0
490 SYMBOL 255,132,138,138,138,138,
234,228,0
500 CALL &BE80
```



Grégory NOE





Il est difficile de taper un programme d'une revue sans commettre d'erreurs ! Quand les erreurs sont signalées (Syntax error in..., Line does not exist in...), la correction est facile puisque la ligne est indiquée, mais lorsqu'au "point de vue" du CPC, le programme est correct, il peut en être tout autrement pour le lecteur :
Si le fonctionnement du programme ne correspond pas vraiment au programme original, alors il est impossible de retrouver l'erreur commise, à moins de comparer les lignes de votre programme avec celles du journal mais c'est très long et on risque de passer sur une erreur sans la voir.
C'est pourquoi ce programme a été créé ; il est à utiliser si vous ne retrouvez pas vos erreurs.
La frappe d'un programme de votre journal favori (AMSTAR) terminée, vous faites "RUN" et là, vous corrigez toutes les erreurs signalées par le CPC en vous référant au journal pour comparer. Si, malgré cela, il ne tourne toujours pas, suivez cette procédure :
— sauvez votre programme en ASCII grâce à l'instruction : Save "nom prog", A.
Puis, si vous êtes sur K7, rebobinez la bande jusqu'au début du fichier ;
— chargez Anti-Erreurs ;
— entrez le nom de votre programme et insérez le support où il se trouve (K7 ou disquette).
Après quelques secondes, les numéros de ligne vont défiler. Vous remarquerez qu'à chaque ligne correspond un code de 2 lettres sous cette forme : >XX< ; c'est le code qui va vous permettre de savoir d'où proviennent les erreurs. Pour cela, il faut que vous compariez les codes du journal à ceux de l'écran. Si un code diffère, notez sur papier le numéro de ligne qui correspond à ce code. Continuez ainsi jusqu'à la fin du listage.
Le défilement terminé, recherchez votre programme et corrigez les lignes que vous avez notées en comparant avec le journal. Faites "RUN" et ô miracle ! ça marche.
Attention, lors de la frappe du programme à traiter, n'omettez aucun caractère (sauf les espaces) car Anti-Erreurs les prend en compte et bien sûr, ne tapez pas les codes de contrôle.

ATTENTION : cette nouvelle version n'est pas compatible avec l'ancienne. Seuls les programmes publiés dans ce numéro possèdent un code anti-erreurs correct. Les instructions de chargement restent, elles, inchangées.

```
10 ' ***************************** >LA
20 ' #                           # >LB
30 ' *     ANTI  -  ERREURS        * >LC
40 ' #              _________    # >LD
50 ' *              VERSION 2.0 * >LE
60 ' #                           # >LF
70 ' ***************************** >LG
80 '                               >LH
90 ' (c)AMSTAR & G. NOE 1987       >LJ
100 '                              >RB
110 '                              >RC
120 ' >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>  >RD
130 '<      INITIALISATION      >  >RE
140 ' <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<  >RF
150 '                              >RG
160 ON ERROR GOTO 1250             >QD
170 MODE 2                         >HH
180 DIM G$(23)                     >GD
190 FOR I=0 TO 22:READ G$:G$(I)=G$: >FR
NEXT
200 'ATTENTION LA LIGNE DE DATA CI- >RC
DESSOUS NE CONTIENT PAS TOUTES LES
LETTRES DE L'ALPHABET !!!
210 DATA A,B,C,D,E,F,G,H,J,K,L,M,N, >AD
P,Q,R,T,U,V,W,X,Y,Z
220 ' ANTI-BUG FICHIER              >RE
230 IF PEEK(HIMEM+1)=255 THEN 280  >ZD
240 OPENOUT "CPC"                  >MA
250 MEMORY HIMEM-2                 >NX
260 CLOSEOUT                       >RJ
270 POKE HIMEM+1,255               >PP
280 DEFINT B-Z                     >WH
290 '                              >TB
300 BORDER 6:INK 0,1:INK 1,16:PEN 1 >JN
:PAPER 0
310 MOVE 0,16:DRAW 650,16          >TK
320 PRINT TAB(27) "A N T I - E R R  >GU
E U R S   ";CHR$(24);"Version 2.0"
;CHR$(24)
330 MOVE 0,385:DRAW 650,385        >UJ
340 LOCATE 24,25:PRINT"CPC REVUE DE >EV
S STANDARDS AMSTRAD"
350 WINDOW 1,80,3,23               >NL
360 M$="Realise par Gregory NOE"   >HJ
370 F$=""                          >XA
380 FOR I=1 TO LEN(M$)             >PU
390 F$=F$+MID$(M$,I,1)             >PL
400 LOCATE 70-I,5:PRINT F$         >UL
410 FOR T=1 TO 100                 >LQ
420 NEXT T,I                       >EF
430 '                              >RH
440 ' ***************************** >RJ
****
450 '                              >RK
460 LOCATE 2,1:PRINT"ENTREZ LE NOM  >XT
DU FICHIER : ";
470 INPUT "",NF$                   >FD
480 IF NF$="" THEN PRINT CHR$(7):GO >GR
TO 460
490 LOCATE 2,3:PRINT"IMPRIMANTE OU  >VR
ECRAN (I/E)?"
500 R$="":WHILE R$="":R$=UPPER$(INK >NK
EY$):WEND
510 IF R$="I" THEN CA=8:PRINT"BRANC >XD
HEZ-LA..." ELSE 540
520 PRINT#8,CHR$(27);"!";CHR$(20)  >AR
530 GOTO 560                       >ZF
540 IF R$="E" THEN CA=0:GOTO 560   >YQ
550 GOTO 500                       >ZB
560 CLS:LOCATE 2,3:PRINT"TANT QUE L >QR
E LISTAGE N'EST PAS TERMINE"
570 LOCATE 2,5:PRINT"NE PAS ARRETER >JW
 LE MAGNETOPHONE OU NE"
580 LOCATE 2,7:PRINT"PAS SORTIR LA  >TL
DISQUETTE"
590 LOCATE 2,10:PRINT"PRESSEZ UNE T >HH
OUCHE POUR LA LECTURE"
600 CALL &BB05                     >LH
610 '                              >RH
620 ' <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<     >RJ
630 '< TRAITEMENT DU FICHIER >     >RK
640 ' >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>     >TA
650 '                              >TB
660 OPENIN "!"+NF$                 >LF
670 CLS:PRINT"TRAITEMENT EN COURS.. >JR
."
680 IF LEN(A$)=255 THEN A$="":LINE  >YW
INPUT#9,B$:GOTO 1160
690 LINE INPUT#9,B$:A$=B$          >UE
700 IF CA<>8 THEN GOSUB 1310       >VF
710 IF INKEY(66)=0 THEN STOP       >WN
720 '                              >RK
730 '    CALCUL DE LA CLE DE CONTRO >TA
LE
740 '                              >TB
750 A=0:FLG=0                      >MB
760 FOR I=1 TO LEN(A$)             >PH
770 L$=MID$(A$,I,1)                >MU
780 IF L$=CHR$(34) AND FLG=1 THEN F >PC
LG=0:GOTO 840
790 IF L$=CHR$(34) AND FLG=0 THEN F >PD
LG=1:GOTO 840
800 IF L$=CHR$(32) AND FLG<>1 THEN  >CX
850
810 IF L$=CHR$(39) AND FLG=0 THEN 8 >CA
60
820 IF FLG=1 THEN 840              >ND
830 L$=UPPER$(L$)                  >MC
840 A=A+ASC(L$)+I                  >LU
850 NEXT I                         >PB
860 '                              >TE
870 CH$=STR$(A)                    >CC
880 CH$=RIGHT$(CH$,LEN(CH$)-1)     >YC
890 L=LEN(CH$):L2=LEN(CH$)/2       >XA
900 A=VAL(LEFT$(CH$,L2))           >TY
910 C=INT(A/23)                    >AH
920 P=A-(C*23)                     >LJ
930 C$=G$(P)                       >XC
940 A=VAL(RIGHT$(CH$,L-L2))        >WH
950 C=INT(A/23):P=A-(C*23)         >UT
960 C$=C$+G$(P)                    >TD
970 '                              >TG
980 FOR I=1 TO 6                   >WK
990 L$=MID$(A$,I,1)                >MY
1000 IF L$<"0" OR L$>"9" THEN 1030 >XJ
1010 LI$=LI$+L$                    >XF
1020 NEXT                          >KE
1030 VM$="":FOR I=1 TO LEN(A$):IF A >EK
SC(MID$(A$,I,1))<32 THEN VM$=VM$+"
" ELSE VM$=VM$+MID$(A$,I,1)
1040 NEXT I:B$=VM$                 >MW
1050 '                             >XJ
1060 IF CA<>8 THEN 1070 ELSE 1090  >YT
1070 PRINT LI$;TAB(10) ">";C$      >WZ
1080 LI$="":GOTO 1160              >ND
1090 LI$="":PRINT#CA,LEFT$(B$,55);T >QM
AB(57) ">";C$
1100 IF LEN(B$)<55 THEN 1160       >UT
1110 FG=1                          >CG
1120 B$=MID$(B$,56,LEN(B$))        >UB
1130 PRINT#CA,LEFT$(B$,55)         >VW
1140 IF FG=1 AND CA<>8 THEN FG=0:GO >VB
SUB 1310:GOTO 1150
1150 GOTO 1100                     >LG
1160 IF EOF=-1 THEN CLOSEIN ELSE GO >HD
TO 680
1170 IF CA=0 THEN CALL &BB03:PRINT  >RJ
TAB(50) CHR$(24);"UNE TOUCHE...";CH
R$(24):CALL &BB05
1180 CLS:PRINT"MAINTENANT RECHARGEZ >JC
 ";NF$;" ET CORRIGEZ LES LIGNES QUE
 VOUS AVEZ NOTEES.."
1190 END                           >YK
1200 '                             >XF
1210 ' <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<   >XG
1220 '< TRAITEMENTS DES ERREURS >  >XH
1230 ' <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<   >XJ
1240 '                             >XK
1250 IF ERR=25 THEN CLS:PRINT CHR$( >YC
7);CHR$(24);"FICHIER NON ASCII";CHR
$(24):END ELSE CONT
1260 '                             >YB
1270 ' <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<   >YC
1280 '<     ATTENTE TOUCHE...   >  >YD
1290 ' <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<   >YE
1300 '                             >XG
1310 COM=COM+1:IF COM>19 THEN CALL  >AF
&BB03:PRINT TAB(50) "UNE TOUCHE..."
:CALL &BB05:CLS:COM=1
1320 RETURN                        >EK
```

AMSTAR 21 : ARKANOID 2

-LES RESULTATS-

Apparemment, le vaisseau Vaus a autant d'adeptes dans sa suite que pour le premier épisode. Vous avez donc été nombreux à participer à ce concours... Malheureusement, un grand nombre d'entre vous s'est fait piéger par la question n° 5 qui vous demandait de citer le nom de l'éditeur associé à Imagine. Bien entendu, il s'agissait d'Océan et non de Taïto !...

QUESTIONS	REPONSES
1 – Qui a réalisé la programmation de Arkanoïd "The revenge of Doh" ?	**James HIGGINS**
2 – Quel est le meilleur score affiché sur l'écran au début de la 1ère partie ?	**100 000**
3 – Quel est le nom du prédécesseur de Arkanoïd "The revenge of Doh" ?	**Arkanoïd**
4 – Quelle est la fonction de la capsule P ?	**Donne une vie supplémentaire**
5 – Citez le nom de l'éditeur associé à Imagine.	**Océan**
6 – Donnez le nom du graphiste pour le logiciel Arkanoïd "The revenge of Doh".	**Ivan HORN**
7 – Combien y a-t-il de briques mobiles dans le second tableau que vous obtenez en prenant la sortie à gauche dans le premier tableau ?	**3**
8 – Qui a produit la version originale d'Arkanoïd en jeu d'arcade ?	**Taïto**
9 – Quelle est la couleur du monstre dans le tableau 17 ?	**Violet**

LISTE DES GAGNANTS

1er :
Patrick MARCHAL – ST NABORD gagne un bon d'achat de 3 000 F.
2ème :
Thierry HEQUETTE – LE CANNET DES MAURES gagne un synthétiseur Yamaha PSS 170.

3ème au 10ème :
Hervé LEOURIER – MONTGERON
Laurent LEFRANÇOIS – CHANTELOUP
Frédéric BELLEC – MOULINS
Laurent MASSON – SOISSON
Pascal PAMBRUN – NANTERRE
Alexis LETOURNEL – BONSECOURS
Ambroise THIELLEY – DOLE
Dominique DEVEMY – BONNEUIL-SUR-MARNE
Ils gagnent 3 logiciels Océan.
11ème au 20ème :
Benoît VANDANGEON – DOUE LA FONTAINE
Alexandre BOUR – HAGUENAU
Hervé BLACHERE – LYON
Julien MENETRAT – NOGENT
Royer BILLEREY – BERGERAC
Jérôme BONNETTE – AURILLAC
Pierre-Alain GOUALCH – PIGNANS
Stéphane DURAND – MAUGUIO
Robert BERENGER – ST-ETIENNE
Olivier THILL – PARIS
Ils gagnent 2 logiciels Océan.
21ème au 28ème :
Cyrille PARISOT – MAIZIERES-LES-METZ
Laurent VISENTAI – PIERREVILLERS
Denis BALLENTINE – CABESTANY
Jean-Louis HADET – TOUL
Richard SEPEZ – BOURG-EN-BRESSE
Emmanuel GUILLARD – MORDELLES
Gérard TILLAC – LE MAILLAN
David FOULON – MAGNY-EN-VEXIN
Ils gagnent un logiciel Océan.

MICRO PASSION EXPRESS

33 BIS RUE CARNOT, 77400 THORIGNY. TEL. 64.30.82.78 MINITEL 36.15 CODE. SERI* MICROPA.

COMMANDEZ PAR TELEPHONE AU 64/30/82/78 OU PAR MINITEL 3615 CODE SERI*MICROPA C'EST BEAUCOUP PLUS RAPIDE !

LA PASSION DES PRIX TOUJOURS PLUS BAS

SUPER PROMOS

GRAPHISCOP 890 F
AMX MOUSE 640 F
QUICK SHOT 2 60 F

CADEAU N°1

Pour achat de plus de 290 frs vous recevrez un numéro gratuit du Mag Digital, NEWSTRAD

NEWSTRAD GRATUIT

CADEAU N°2

Pour achat de plus de 690 Frs

NEWSTRAD GRATUIT PLUS 5% DE PRODUITS EN PLUS

CADEAU N°3

Pour achat de plus de 990 frs

NEWSTRAD GRATUIT PLUS 15% DE PRODUITS EN PLUS

HIT PARRADE CPC

	D/K7
MICKEY MOUSE	145/95
PEGASUS	195/169
ARCADE ACTION	185/115
COLLECTION KONAMI	185/115
STREET FIGHTER	145/95
SKATE CRAZY	145/95
TARGET RENEGADE	145/95
SIX PACK VOL 3	145/95
GAME SET ET MATCH	179/129
GOLD HIT 3	195/115
GEANTS D'ARCADES	195/115
BARDS TALE	240/188
ARTIC FOX	195/115
NIGEL MANSELL GP	185/115
BMX SIMULATOR	195/115
ARKANOID 2	145/89
BIONIC COMANDOS	145/95
LES GREMLINS	165/115
BEYOND ICE PALACE	145/95
OUT RUN	149/99
ROLLING THUNDER	165/95
BUBBLE BOBBLE	145/95

NOUVEAUTES

20000 LIEUES SOUS MERS	165/0
ARCHON COLLECTION	199/0
ALL STARS	145/95
APOCALYPSE NOW	195/0
BAD CAT	155/95
BARBARIAN 2	145/95
BEDLAM	145/95
BLOOD BROTHERS	165/99
CAPTAIN BLOOD	245/0
BUGGY BOY	145/95
CHARLIE CHAPLIN	145/98
EXIT	195/145
FLINSTONES	155/99
GAUNTLET 2	145/95
HOPPING MAD	165/115
INSIDE OUTING	165/115
LAZER TAG	145/99
MAITRE DES AMES	245/169
SUPERSTAR SOCCER	165/115
TARGET RENEGADE	145/99
THUNDERCATS	155/98
VIXEN	165/99

JEUX CPC

3D GRAND PRIX	145/95
ATF	195/99
AFFAIRE SANTA FE	199/0
ALBUM 3 SUISSES	275/0
ALBUM DIGITAL	144/96
ALBUM EPYX	188/98
ALBUM UBI	195/169
ANDY CAP	195/135
ARCADE ACTION	198/110
ARCADE FORCE FOUR	235/110
ARMAGUEDON	195/0
ASPHALT	185/135
ASTERIX CHEZ RAHA	196/00
BED LAM	145/95
BOB MORANE SF,OCEAN	250/0
BUGGY BOY	145/95
CALIFORNIA GAMES	145/95
CAPTAIN BLOOD	245/0
CATCH 23	172/0
CHAIN REACTION	145/99
CHAMPIONSHIPS SPRINT	145/95
CHOLO	220/0
CLASSIQUE 2	190/0
COLOSSUS CHESS 4	145/99
COMBAT SCHOOL	145/95
COMETE DE HALLEY	185/0
CONFLITS	186/165
CONSPIRATION	195/155
CRAFTON ET XLINK 2	245/165
CRASH GARRET	195/0
CRAZY CARS	159/149
CYBERNOID	159/149
DAKAR 4*4	199/0
DARK SPECTRE	199/0
DARK SIDE	199/0
DESOLATOR	145/95
DRAGON LAIR 2	148/0
DRILLER	215/0
DWARF	180/0
ELITE	175/0
ELITE COLLECTION	175/158
ENDURO RACER	145/95
ERE HIT VOL 3	284/196
F 15 STRIKE EAGLE	160/99
FER ET FLAMME	250/0
GABRIELLE	175/130
GEE BEE AIR RALLY	145/95
GOLD HIT 3	169/109
GOTHICK	185/110
GRIZOR	145/98
HIT PACK TRIO	145/99
HURLEMENT	199/0
IKARI WARRIOR	145/99
IMAGE 'S ARCADE HITS	149/119
INDIANA JONES	145/95
L'ANNEAU DE ZENGARA	195/180
L'OEIL DE SET	190/155
LA CHOSE DE GROTEMB.	185/145
GUERRE DES ETOILES	149/115
MARCHE A L'OMBRE	178/0
MASQUE +	169/0
NEBULUS	145/120
NEMESIS	145/120
PIRATE	165/0
PLATOON	145/95
PREDATOR	165/105
STRIKE FOR HARRIER	190/144
TERRAMEX	169/115
TETRIS	155/128
SOLD A MILLION 2	125/95
SOLD MILLION 3	135/95
TRANTOR	145/95
TRESOR D'US GOLD	195/99
TRIVIAL POURSUIT	299/0
WORLD GAMES	145/95
Z COMME ZARK	169/110
ZOMBI	160/136

UTILITAIRES CPC

ADVENCED ART STUDIO	275/---
ADVENCED MUSIC	295/---
AIDE COMPTABILITE	475/---
ALIENOR 6128	1600/---
AUTOFORMATION LM	295/195
BANCAMSTRAD	250/---
CALCUMAT	450/---
COMPTABILITE PME	1690/---
DATA BASE 2	790/---
DAMS	380/280
DATAMAT	395/---
DESSIN TECHNIQUE	450/---
DR DRAY	640/---
GEST FICHIER+BUD FAM	360/---
GESTION DE COMPTE	245/---
GRAPH-X	249/---
GRAPHIC CITY	249/210
GRAPHIQUE STUDIO	295/---
GRAPHIX	550/---
GRAPHO	329/---
INTEGRE FACT-STOCK	490/---
INTERMUSIQUE	250/---
KENTEL	885/---
LASER GENIUS	249/149
LUDESSIN	249/---
MASTERCALC	450/---
MASTERFILE 3	450/---
MENTEL	545/---
MULTIPLAN	498/---
MUSIC STUDIO	290/---
MUSIC SYSTEM	250/200
PENTEL	1385/---
PROGRAMMEUR	250/---
PROJECT PLANNER	298/---
SEM ASSEMBLEUR DESSA	195/---
SEMABANK	330/---
SEMEX MC	250/---
SEMEX MF	250/---
SOLUTION CPC	560/---
SUPER PAINT	375/---
TASCOPY	220/170
TASPRINT	220/170
TASWORD/ MAILMERGE	340/280
TEXTOMAT	425/---
TURBO EXPERT	250/---
TURBO PASCAL	941/---
TURBO TUTOR	475/---
VALEUR	450/---
WORDSTAR 664 /6128	690/---
VECTORIA 3D	398/---

EDUCATIFS

FRANCAIS

APPRENDS MOI A LIRE	240/---
APPRENDS MOI A ECRIRE	240/---
AU PAYS DE L'ECRIT	240/220
ECRIRE SS FAUTES VOL 1	240/---
ECRIRE SS FAUT ES VOL 2	240/---
FRANCAIS CM	280/---
ORTHOGRAPHE CE2	231/189
ORTHOGRAPHE CM	231/188
FRANCAIS 6eme	199/---

MATHEMATIQUES

APPRENDS A COMPTER	260/---
BEBE COMPTE	280/---
CALCUL CP	240/220
MATH CM	250/230
SUPER PROF MATH	450/---
MATH 3eme	250/230
MATH 6 eme	250/230
MATH SECOND CYCLE	230/210
FONCTION NUMERIQUE	240/---

LANGUES

BALLADE OUTRE RHIN	295/275
BIG BEN	295/250
ENIGME A MADRID	295/---
ENIGME A MUNICK	295/---
ENIGME A OXFORD	295/---

DIVERS

COURS DE BASIC	290/290
COURS D'ASSEMBLEUR	290/290
DES CHIFFRES ET LETRRS	290/---
JENTRE EN SIXIEME	250/230

LIBRAIRIE CPC

TRUCS ET ASTUCES CPC	149
PROGRAMMES BASIC CPC	129
BASIC AU BOUT DES DOIGTS	149
PROGRAMMER DES JEUX D'AV.	129
LA BIBLE DU CPC	249
LANGAGE MACHINE SUR CPC	129
GRAPHISME ET SON DU CPC	129
LIVRE DU LECTEUR DE DISK	149
102 PROGRAMMES POUR CPC	120
LE LIVRE DU CP/M	149
DES IDEES POUR LE CPC	129
BIBLE DU CPC 6128	199
TURBO PASCAL SUR CPC	148

ACCESSOIRES CPC

DART GRAPHIC DIGITALISER	940
AMX SOURIS POUR AMSTRAD	660
AMX MAGAZINE	329
CRAYON OPTIQUE DART	395
CRAYON OPTIQUE CPC 464	395
SYNTHE VOCAL TMPI (K7)	420
SYNTHE VOCAL TMPI (D)	455
7 LOGICIELS VOCAUX	195/155
DISQUETTES AMSOFT* 10	250
DISQUETTES 3"* 10	190
DISQUETTES 3"* 50	875
CASSETTES VIERGES* 10	80
CRAYON OPTIQUE ROM K7	395
DOUBLEUR JOYSTICK EN V	170
TABLETTE GRAPHISCOP	890
HOUSSE CPC 464 COULEUR	119
HOUSSE CPC 6128 COULEUR	119
HOUSSE DMP 2000	119
DATA CASE SERRURE 80*3"	130
KIT NETTOYAGE 3"	110
AZIMUTAGE MAGNETO	119
RALLONGE JOYSICK	80
SUPPORT IMPRIMANTE	250
FILTRE COULEUR 14"	160
RUBAN DMP 2000	55
SUPERSOFT TERMINATOR	180

QTE	DESIGNATION DU PRODUIT K7 OU DISK	PRIX
	TOTAL + 19 FRS DE PORT	

LIVRAISON SOUS 48 H SUIVANT LES STOCKS DISPONIBLES.

NOM :
ADRESSE ....
CODE POSTAL + VILLE ....
DATE SIGNATURE :

A RETOURNER A MICRO-PASSION 33 BIS RUE CARNOT 77400 THORIGNY

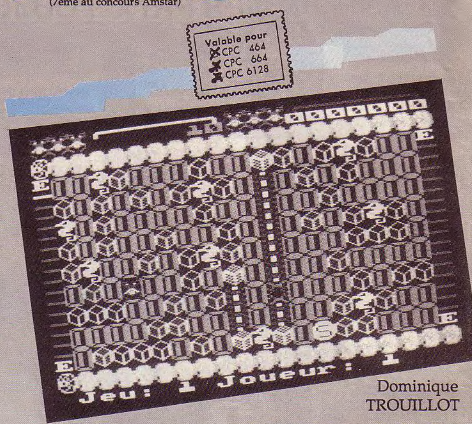
COMMANDEZ PAR MINITEL 3615 CODE SERI* MICROPA



(7ème au concours Amstar)

Préparez-vous à pénétrer dans le premier des neuf labyrinthes qui vous sont offerts, à vous Dixy le petit crabe qui veut libérer les belles hippocampes. Dans chaque labyrinthe se trouvent des cubes rouges, bleus, verts, noirs et des lettres qui ont tous une fonction précise pour vous rendre bien entendu la tâche plus difficile. Alors, emparez-vous de la clé apparaissant à la fin de chaque tableau et vous pourrez ainsi libérer tout ce petit monde de l'empire de Diaboloclub!

Pour ce programme, aucune difficulté particulière puisqu'il n'est constitué que d'un seul listing Basic que vous sauvegarderez sous le nom de Diabolo. Le seul petit inconvénient est peut-être sa longueur mais, croyez-moi, vous serez récompensé de vos efforts...



Dominique TROUILLOT

Listing

```
10 CLEAR:MODE 1:PEN 1                    >PR
20 INK 3,9:LOCATE 5,10:PRINT"POSSED >LP
EZ VOUS UN MONITEUR ...":PRINT:PEN
2:PRINT TAB(5);"[1] COULEUR":PRINT:
PEN 3:PRINT TAB(5);"[2] VERT"
30 A$=INKEY$:IF A$="1" THEN ORDI=1  >UC
ELSE IF A$="2" THEN ORDI=2 ELSE GOT
O 30
40 KEY 9,"speed key 30,2"+CHR$(13): >UL
DIM CUB1(4),CUB2(4),CUB3(4),CUB4(4)
:RANDOMIZE TIME:DIM aa(4):GOSUB 220
:GOSUB 1810
50 IF ORDI=2 THEN 60 ELSE FOR I=1 T >NE
O 4:CUB1(I)=244:CUB2(I)=245:CUB3(I)
=246:CUB4(I)=247:NEXT I:GOTO 80
60 CUB1(1)=235:CUB2(1)=236:CUB1(2)= >LD
244:CUB2(2)=245:CUB1(3)=237:CUB2(3)
=238:CUB1(4)=233:CUB2(4)=234
70 FOR I=1 TO 4:CUB3(I)=246:CUB4(I) >NN
=247:NEXT I
80 GOTO 3540                        >ZJ
90 MODE 1:FOR i=1 TO 200:PRINT:NEXT >DD
100 S=1:PEN 2:LOCATE 2,8:INPUT"NOMB >EK
RE DE JOUEUR :",nj:IF nj=0 OR nj>2
THEN 100
110 LOCATE 2,10:INPUT"NIVEAU DE DIF >BG
FICULTE (1 a 3):",N:IF N<1 OR N>3 T
HEN 110
120 MODE 0                          >HA
130 IF N=1 THEN T(1)=N:T(2)=N ELSE  >RH
IF N=2 THEN T(1)=4:T(2)=4 ELSE IF N
=3 THEN T(1)=7:T(2)=7
140 IF nj=1 THEN T(2)=0             >QU
150 SPEED KEY 1,1                   >LW
160 ON T(S) GOSUB 1700,1710,1720,17 >EU
30,1740,1750,1760,1770,1780
170 KEY 9,"SPEED KEY 30,2"+CHR$(13) >CN
180 VIE(1)=CHOIN:VIE(2)=CHOIN       >ZW
190 GOSUB 1880                      >QJ
200 GOTO 960                        >ZD
210 '** REDEFINITION DE CARRACTERES >RD
220 SYMBOL AFTER 48                 >NJ
230 SYMBOL 48,254,206,206,214,230,2 >JY
30,254,0
240 SYMBOL 49.56,24,24,24,126,126.1 >EX
26,0
250 SYMBOL 50,252,4,6,254,192,192,2 >EZ
54,0
260 SYMBOL 51,124,12,12,126,14,14,2 >EC
54,0
270 SYMBOL 52,224,224,224,236,238,2 >HR
54,14,0
280 SYMBOL 53,254,192,192,254,14,14 >GH
,254,0
290 SYMBOL 54,248,216,192,254,206,2 >JW
06,254,0
300 SYMBOL 55,254,6,6,62,56,56,56,0 >BD
310 SYMBOL 56,252,204,204,254.206,2 >JA
06,254,0
320 SYMBOL 57,254,198,198,254,14,14 >FA
,14,0
330 SYMBOL 140,0,0,0,0,255,255,255, >DU
255
340 SYMBOL 141,66,129,231,129,195,1 >JU
26,60,60
350 SYMBOL 142,60,60,255,189,153,19 >JW
5,102,36
360 SYMBOL 143,0,0,0,0,36,0,0,0     >XD
370 SYMBOL 144,24,36,90,24,0,0,0,0  >AR
380 SYMBOL 145,0,195,195,60,60,195, >FD
195,0
390 SYMBOL 146,24,24,0,0,0,0,24,24  >AP
400 SYMBOL 147,204,204,12,255,51,51 >HJ
,51,255
```

```
410 SYMBOL 148,126,189,195,179,179, >ME
179,179,179
420 SYMBOL 149,179,179,179,179,179, >MG
195,189,126
430 SYMBOL 150,195,102,60,60,165,66 >GL
,36,66
440 SYMBOL 151,129,66,66,165,60,60, >HF
102,195
450 SYMBOL 152,0,60,126,78,215,219, >HD
219,219
460 SYMBOL 153,219,219,219,215,78,1 >HF
26,60,0
470 SYMBOL 154,0,60,126,126,195,191 >JW
,191,191
480 SYMBOL 155,195,253,253,253,195, >JB
126,60,0
490 SYMBOL 156,0,60,126,126,195,219 >JD
,219,219
500 SYMBOL 157,195,223,223,223,94,1 >HU
26,60,0
510 SYMBOL 158,0,0,0,15,31,24,24,24 >AF
520 SYMBOL 159,0,0,0,255,255,0,0,0  >AN
530 SYMBOL 160,0,0,0,240,248,24,24, >CC
24
540 SYMBOL 161,24,24,24,31,15,0,0,0 >AC
550 SYMBOL 163,60,66,153,165,153,66 >GQ
,60,24
560 SYMBOL 164,24,24,24,24,24,31,31 >DY
,21
570 SYMBOL 165,0,60,126,62,28,28,52 >DY
,48
580 SYMBOL 166,112,112,115,62,60,60 >FF
,56,0
590 SYMBOL 167,0,0,0,60,126,126,255 >EY
,255
600 SYMBOL 168,255,255,255,255,255, >KX
126,60,24
610 SYMBOL 169,66,129,195,102,102,0 >HR
,36,102
620 SYMBOL 170,0,60,24,66,189,24,24 >CW
,0
630 SYMBOL 171,56,68,186,162,186,68 >FU
,56,0
640 SYMBOL 233,0,0,16,28,20,20,0,64 >AG

650 SYMBOL 234,112,80,80,0,0,0,0,0  >AG
660 SYMBOL 235,0,0,28,28,24,20,0,11 >BV
2
670 SYMBOL 236,112,96,80,0,0,0,0,0  >AU
680 SYMBOL 237,0,0,20,20,20,28,8,80 >BH
690 SYMBOL 238,80,80,112,32,0,0,0,0 >BC
700 SYMBOL 252,127,127,127,127,127, >MB
127,127,127
710 SYMBOL 253,255,255,255,255,255, >MW
255,255,255
720 SYMBOL 254,240,240,240,240,255, >MX
255,255,255
730 SYMBOL 255,15,15,15,15,255,255, >HG
255,255
740 SYMBOL 240,28,54,231,255,31,15, >GD
62,126
750 SYMBOL 241,124,112,124,62,1,13, >EL
9,15
760 SYMBOL 242,0,20,36,16,6,15,62,1 >CM
20
770 SYMBOL 243,96,96,112,0,0,0,0,0  >AA
780 SYMBOL 244,8,20,42,85,170,85,17 >EV
0,85
790 SYMBOL 245,170,85,170,85,42,20, >DX
8,0
800 SYMBOL 246,8,20,34,65,193,163,1 >GV
49,137
810 SYMBOL 247,137,137,137,73,42,28 >EM
,8,0
820 SYMBOL 248,0,60,74,82,169,171,2 >GW
45,217
830 SYMBOL 249,217,245,139,139,82,9 >FB
8,60
840 SYMBOL 250,0,0,52,44,66,84,10,3 >CF
8
850 SYMBOL 251,38,10,52,54,44,28,0, >CA
0
860 '                               >TE
870 '** MET CARACTERE DANS VARIABLE >TF
S           POUR AFFICHAGE PAGE GR
AFHIQUE **
880 F1$=CHR$(135)+CHR$(131)+CHR$(13 >DM
9)
890 F2$=CHR$(133)+CHR$(128)+CHR$(13 >DT
8)
900 F3$=CHR$(254)+CHR$(140)+CHR$(25 >DH
5)
910 RETURN                          >ZF
920 '*** MUSIQUE JEU GAGNANT        >TB
930 RESTORE 940:a=0:b=0:FOR i=1 TO  >VF
40:READ a,b:SOUND 4,a:SOUND b,a/2,1
5,15:NEXT i:RETURN
940 DATA 284,1,426,2,253,1,239,1,23 >TX
9,1,284,1,379,2,239,1,426,2,426,2,2
84,1,426,2,253,1,239,1,239,1,284,1,
379,2,239,1,426,2,426,2,358,2,379,2
,426,2,239,1,239,1,319,2,358,2,379,
2,426,2,426,2,284,2,319,2,358,2,284
,2,379,2,319,2,358,2,379,2,426,2,42
6,2
950 '** CHARGEMENT  TABLEAU ET      >TE
            AFFICHAGE **
960 a=0:b=0:INK 0,0:FOR i=1 TO 18:A >ZY
X(i)=0:BX(i)=0:NEXT i
970 i=0:j=0:FOR j=5 TO 22:FOR i=2 T >YR
O 19:V(S,i,j)=0:NEXT i:NEXT j:GOSUB
 2650
980 a=0:b=0:i=0:j=0:FOR i=1 TO CR:C >AP
=1:READ a,b:V(S,a,b)=C:GOSUB 1060:N
EXT i
990 FOR i=1 TO CB:C=2:READ a,b:V(S, >BB
a,b)=C:AX(i)=a:BX(i)=b:GOSUB 1060:N
EXT i
1000 FOR i=1 TO CV:C=3:READ a,b:V(S >EF
,a,b)=C:GOSUB 1060:NEXT i
1010 FOR i=1 TO CN:C=4:READ a,b:V(S >EZ
,a,b)=C:GOSUB 1060:NEXT i
1020 FOR i=1 TO IP:READ a,b:C=5:V(S >RD
,a,b)=C:PEN 15:LOCATE a,b:PRINT CHR
$(240);:LOCATE a,b+1:PRINT CHR$(241
);CHR$(22);CHR$(1);:PEN 10:LOCATE a
,b:PRINT CHR$(242);:LOCATE a,b+1:PR
INT CHR$(243);CHR$(22);CHR$(0);:NEX
T i
1030 FOR j=5 TO 21:FOR i=2 TO 19:IF >AU
 V(S,i,j)=0 THEN PEN 8:SOUND 4,0,1,
15,0,0,2:LOCATE i,j:PRINT CHR$(148)
;:LOCATE i,j+1:PRINT CHR$(149);
1040 NEXT i:j=j+1:NEXT j:GOTO 1070  >BF
1050 GOTO 1070                      >MB
1060 PEN C:LOCATE a,b:PRINT CHR$(CU >HG
B1(C));:LOCATE a,b+1:PRINT CHR$(CUB
2(C));CHR$(22);CHR$(1);:PEN 5:LOCAT
E a,b:PRINT CHR$(CUB3(C));:LOCATE a
,b+1:PRINT CHR$(CUB4(C)):CHR$(22):C
HR$(0);:RETURN
1070 al=0:i=0:FOR al=1 TO CB:FOR i= >UB
BX(al)+1 TO BX(al+1)-1:V(S,AX(al),i
)=6:NEXT i:NEXT al
1080 '**** ENVELOPE SON ET DECLARAT >YB
ION            DES VARIABLES PRINC
IPALES **
1090 X=2:Y=21                       >LE
1100 ENT 1,100,-4,2:ENV 1,15,1,2,1, >UW
0,10,7,-1,5,8,-1,10:ENV 2,3,5,1,1,0
,35,15,-1,7:ENV 3,15,1,2,1,0,35,1,-
1,2
1110 IF M=1 THEN GOSUB 930          >TJ
1120 T3=INT(RND*8)+1:T3=21-T3-T3:T4 >BQ
=INT(RND*15)+1:IF T4=0 THEN 1120 EL
SE T4=T4+4:AV=T4:BV=T3
1130 OB2=INT(RND(1)*3)+1:IF OB2=0 T >JM
HEN 1130
1140 IF OB2=1 THEN O1=152:O2=153 EL >DE
SE IF OB2=2 THEN O1=156:O2=157 ELSE
 IF OB2=3 THEN O1=154:O2=155
1150 bet=INT(RND*3)+1:IF bet=0 THEN >UA
 1150 ELSE ON bet GOSUB 1170,1180,1
190
1160 GOTO 1210                      >LK
1170 O3=150:O4=151:O5=0:O6=0:cu=9:c >RR
u1=9:RETURN
1180 O3=156:O4=157:O5=165:O6=166:cu >XJ
=7:cu1=13:RETURN
1190 O3=167:O4=168:O5=169:O6=170:cu >XN
=13:cu1=7:RETURN
```

```
1200 '*** PROGRAMME PRINCIPAL *** >XF
1210 IF S=1 THEN aa(1)=14:1=1:GOSUB >QH
 1230:aa(1)=4:1=14:GOSUB 1230 ELSE
aa(1)=4:1=1:GOSUB 1230:aa(1)=14:1=1
4:GOSUB 1230
1220 GOTO 1240 >LK
1230 PEN 1:LOCATE aa(1),1:PRINT CHR >DD
$(158)+CHR$(159)+CHR$(159)+CHR$(159
)+CHR$(159)+CHR$(159)+CHR$(160):RET
URN
1240 X=2:Y=21:NX=0:NY=0:OBJ=0:o=2:r >HW
=1:TE=0:TE1=0:TE2=0:TEMP3=0:ENER(1)
=0:ENER(2)=0:sit=0:sit2=0:CLE=0:PK=
0
1250 M=0:SOUND 1,280,-1,15,1,10,7:F >HW
OR a=1 TO 1500:NEXT a:PEN 1:LOCATE
X,Y:PRINT CHR$(141);:LOCATE X,Y+1:P
RINT CHR$(142);CHR$(22);CHR$(1);:PE
N 12:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(143);:LO
CATE X,Y+1:PRINT CHR$(144);CHR$(22)
;CHR$(0);
1260 NX=0:NY=0:J=JOY(0):A=INKEY(0) >DR
1270 IF INKEY(66)<>-1 THEN 1260 >XD
1280 GOSUB 2820 >XF
1290 IF c1=20 AND OBJ<>IP THEN 2690 >AC
1300 IF c1=20 AND OBJ=IP AND CLE=1 >QF
OR OBJ=IP AND CLE=1 THEN CLE=0:sit=
0:bet=4:GOTO 2550
1310 IF AV=X AND BV=Y THEN 3130 >XP
1320 IF (J AND 1)=1 OR INKEY(0)<>-1 >XN
 THEN NY=-2:GOTO 1400
1330 IF (J AND 2)=2 OR INKEY(2)<>-1 >WU
 THEN NY=2:GOTO 1400
1340 IF (J AND 4)=4 OR INKEY(8)<>-1 >DT
 THEN NX=-1:PK=1:GOTO 1400
1350 IF (J AND 8)=8 OR INKEY(1)<>-1 >CP
 THEN NX=1:PK=1:GOTO 1400
1360 IF INKEY(27)<>-1 THEN GOSUB 26 >NQ
30:GOTO 1260
1370 IF INKEY(76)<>-1 OR INKEY(51)< >VV
>-1 THEN GOTO 3470
1380 IF TEMP3=1 THEN TEMP3=0:GOSUB >GY
1430:GOTO 1260 ELSE TEMP3=0
1390 GOTO 1260 >MK
1400 IF TEMP3=1 THEN TEMP3=0:GOSUB >GQ
1430:GOTO 1260 ELSE TEMP3=0
1410 ON V(S,X+NX,Y+NY) GOTO 1470,12 >FZ
60,2800,1470,1420,3070,1260
1420 i=8:GOSUB 1530:GOTO 1260 >WC
1430 SOUND 3,200+(RND*1000),15,15:I >AV
F S=1 THEN f=1 ELSE f=20
1440 PEN 14:LOCATE f,6+ENER(S):PRIN >GW
T CHR$(159);:ENER(S)=ENER(S)+1:IF E
NER(S)=NIV THEN sit=1:GOSUB 2930:GO
TO 2710 ELSE RETURN
1450 '** FIN PROGRAMME PRINCIPAL >YC
1460 '** SOUS PROGRAMME DIVERS GERA >YD
NT LE CONTACT DU CRABE AVEC LES DIF
FERENTS    CUBES ET L'AFFICHAGE DU
CRABE
1470 IF V(S,X+NX,Y+NY)=1 THEN TEMP3 >FA
=1
1480 IF V(S,X+NX+NX,Y+NY+NY)>0 THEN >MN
 1260 ELSE AFTER 1 GOSUB 2820:C=V(S
,X+NX,Y+NY):V(S,X+NX,Y+NY)=0
1490 V(S,X+NX+NX,Y+NY+NY)=C >XQ
1500 PEN C:LOCATE X+NX+NX,Y+NY+NY:P >CT
RINT CHR$(CUB1(C));:LOCATE X+NX+NX,
Y+NY+NY+1:PRINT CHR$(CUB2(C));CHR$(
22);CHR$(1);:PEN 5:LOCATE X+NX+NX,Y
+NY+NY:PRINT CHR$(CUB3(C));:LOCATE
X+NX+NX,Y+NY+NY+1:PRINT CHR$(CUB4(C
));:PRINT CHR$(22);CHR$(0);
1510 GOSUB 1580 >XD
1520 GOTO 1260 >ME
1530 AFTER 1 GOSUB 2820:IF V(S,X,Y) >YN
=6 THEN i=fb:07=145:08=145:09=146:0
10=146:GOTO 1540 ELSE i=8:07=148:08
=149:09=0:010=0
1540 DI:PEN i:LOCATE X,Y:PRINT CHR$ >NW
(07);:LOCATE X,Y+1:PRINT CHR$(08);:
PRINT CHR$(22);CHR$(1);:PEN 12:LOCA
TE X,Y:PRINT CHR$(09);:LOCATE X,Y+1
:PRINT CHR$(010);CHR$(22);CHR$(0);:
X=X+NX:Y=Y+NY:SOUND 4,0,1,15,0,0,2
1550 PEN 1:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(14 >AV
1);:LOCATE X,Y+1:PRINT CHR$(142);CH
R$(22);CHR$(1);:PEN 12:LOCATE X,Y:P
RINT CHR$(143);:LOCATE X,Y+1:PRINT
CHR$(144);:PRINT CHR$(22);CHR$(0);:
EI
1560 IF V(S,X,Y)=5 THEN DI:SOUND 3, >QP
100,35,15:OBJ=OBJ+1:V(S,X,Y)=0:P(S)
=P(S)+10:EI:GOSUB 2510:RETURN
1570 RETURN >FG
1580 IF V(S,X,Y)=6 THEN i=fb:07=145 >QF
:08=145:09=146:010=146:GOTO 1590 EL
SE i=8:07=148:08=149:09=0:010=0
1590 DI:PEN i:LOCATE X,Y:PRINT CHR$ >VQ
(07);:LOCATE X,Y+1:PRINT CHR$(08);C
HR$(22);CHR$(1);:PEN 12:LOCATE X,Y:
PRINT CHR$(09);:LOCATE X,Y+1:PRINT
CHR$(010);CHR$(22);CHR$(0);:X=X+NX:
Y=Y+NY:SOUND 4,0,1,15,0,0,2
1600 PEN 1:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(14 >JY
1);:LOCATE X,Y+1:PRINT CHR$(142);CH
R$(22);CHR$(1);:PEN 12:LOCATE X,Y:P
RINT CHR$(143);:LOCATE X,Y+1:PRINT
CHR$(144);CHR$(22);CHR$(0);:EI
1610 IF V(S,X+NX+NX,Y+NY+NY)THEN 16 >UH
30 ELSE RETURN
1620 '** EFFET DE LA VIBRATION DE L >YB
'ECRAN
1630 FOR kk=1 TO 20:BORDER 0:OUT 25 >JN
5,8:OUT 256,1:BORDER 26:NEXT kk:BOR
DER 0:SOUND 1,379,0,0,2,2,31:AFTER
30,3 GOSUB 2670:RETURN
1640 RETURN >FE
1650 ' >YE
1660 ' >YF
1670 ' >YG
1680 '**************************** >YH
****
1690 '***** CHARGEMENT NOMBRE DE CU >YJ
BE        ET RESTORE DU TABLEAU
1700 CR=15:CB=4:CV=15:CN=22:fb=1:NI >FB
V=16:CHOIN=3:TIM=150:RESTORE 1970:R
ETURN
1710 CR=16:CB=16:CV=12:CN=14:fb=1:N >HH
IV=16:CHOIN=3:TIM=150:RESTORE 2030:
RETURN
1720 CR=15:CB=14:CV=9:CN=16:fb=1:NI >FE
V=16:CHOIN=3:TIM=150:RESTORE 2090:R
ETURN
1730 CR=15:CB=18:CV=13:CN=10:fb=2:N >HB
IV=12:CHOIN=2:TIM=100:RESTORE 2150:
RETURN
1740 CR=10:CB=14:CV=21:CN=13:fb=2:N >GA
IV=12:CHOIN=2:TIM=100:RESTORE 2210:
RETURN
1750 CR=14:CB=18:CV=13:CN=4:fb=2:NI >FT
V=12:CHOIN=2:TIM=100:RESTORE 2270:R
ETURN
1760 CR=8:CB=10:CV=22:CN=10:fb=3:NI >DV
V=8:CHOIN=1:TIM=50:RESTORE 2330:RET
URN
1770 CR=11:CB=8:CV=27:CN=24:fb=3:NI >DP
V=8:CHOIN=1:TIM=50:RESTORE 2390:RET
URN
1780 CR=21:CB=8:CV=28:CN=20:fb=3:NI >DK
V=8:CHOIN=1:TIM=50:RESTORE 2450:RET
URN
1790 '****************************** >YK
************************************
**********
1800 '***   INITIALISATION   ***** >YB
1805 >YG
1810 MODE 0:BORDER 0:INK 0,0:DIM V( >ZM
2,22,25),VIE(2),AX(18),BX(18):DIM E
NER(2),T(2),P(2),HIS(5):OBJ=0:VIE(1
)=CHOIN:VIE(2)=CHOIN:P(1)=0:P(2)=0:
M=0
1820 INK 1,6:INK 2,11:INK 3,9:INK 4 >VJ
,0:INK 5,24:INK 6,15:INK 12,20:INK
15,16
1830 IF ORDI=2 THEN INK 1,21:INK 3, >VU
21:INK 4,21:INK 5,9
1840 IP=10 >LG
1850 I=0:J=0:FOR J=1 TO 2:FOR I=1 T >QL
0 22:V(J,1,2+I)=7:V(J,20,2+I)=7:NEX
T I:NEXT J:FOR J=1 TO 2:FOR I=1 TO
```

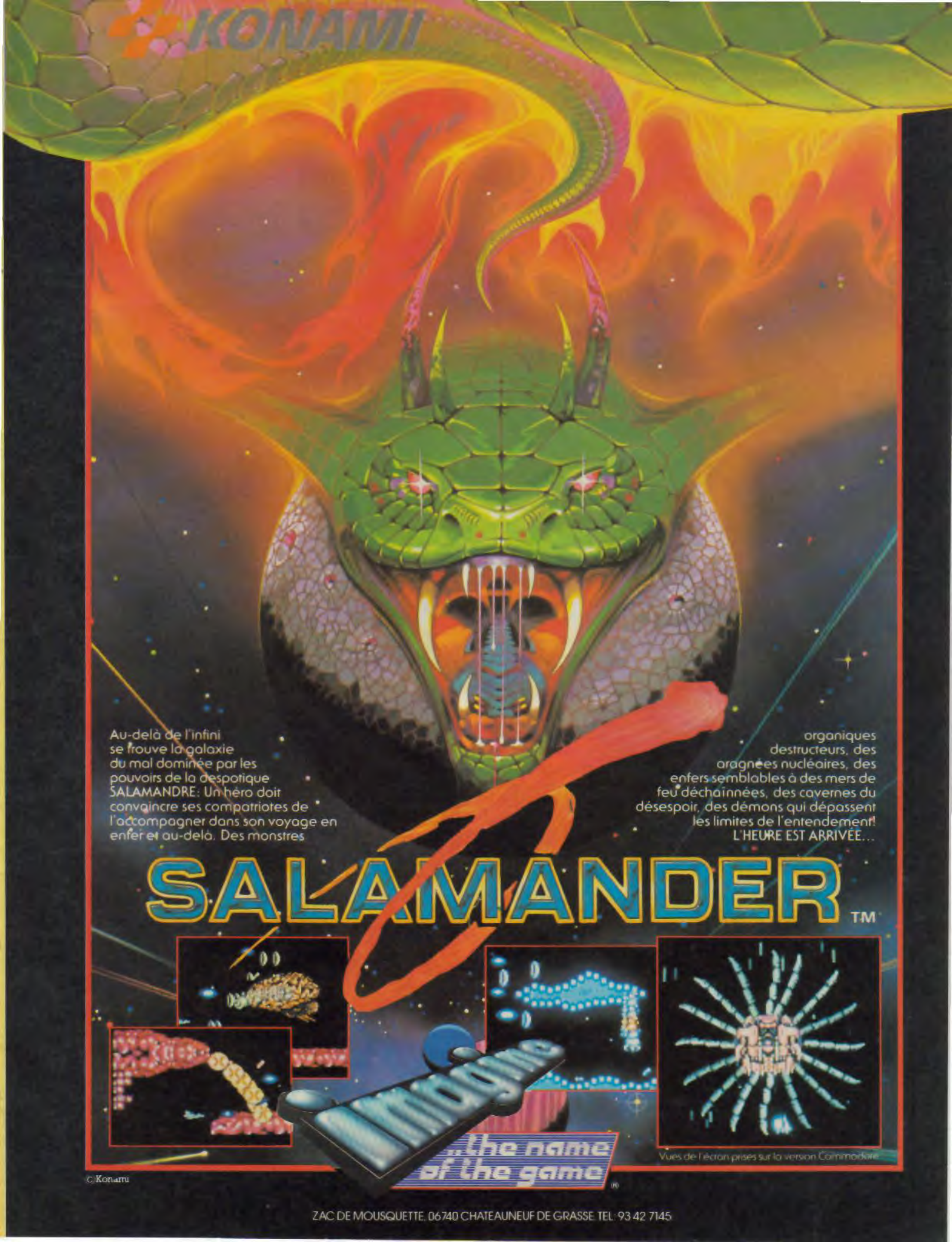
```
20:V(J,I,3)=7:V(J,I,4)=7:V(J,I,23)=
7:V(J,I,24)=7:NEXT I:NEXT J
1860 RESTORE 1870:FOR I=1 TO 5:READ >GP
 A:HIS(I)=A:NEXT I:RETURN
1870 DATA 47340,38410,25900,17830,8 >DC
220
1880 CLS:aa(1)=4:aa(2)=14:PEN 1:FOR >RQ
 i=1 TO 2:LOCATE aa(i),1:PRINT CHR$
(158)+CHR$(159)+CHR$(159)+CHR$(159)
+CHR$(159)+CHR$(159)+CHR$(160):NEXT
 i
1890 PEN 12:LOCATE 1,5:PRINT"E":LOC >EF
ATE 20,5:PRINT"E":PEN 0:FOR i=1 TO
16:LOCATE 1,5+i:PRINT CHR$(159);:LO
CATE 20,5+i:PRINT CHR$(159);:NEXT i
:PEN 3:FOR i=1 TO NIV:LOCATE 1,5+i:
PRINT CHR$(159);:LOCATE 20,5+i:PRIN
T CHR$(159);:NEXT i
1900 PEN 12:LOCATE 1,22:PRINT"E":LO >ZK
CATE 20,22:PRINT"E"
1910 PEN 5:LOCATE 4,2:PRINT"0000000 >JK
":LOCATE 14,2:PRINT"0000000"
1920 aa(1)=0:aa(2)=10:FOR j=1 TO 2: >CM
FOR i=1 TO CHOIN:PEN 3:LOCATE aa(j)
+i,1:PRINT CHR$(141);:LOCATE aa(j)+
i,2:PRINT CHR$(142);CHR$(22);CHR$(1
);:PEN 12:LOCATE aa(j)+i,1:PRINT CH
R$(143);:LOCATE aa(j)+i,2:PRINT CHR
$(144);CHR$(22);CHR$(0);
1930 NEXT i:NEXT j                  >MV
1940 aa(1)=3:aa(2)=23:FOR j=1 TO 2: >WZ
FOR i=1 TO 20:PEN 2:LOCATE i,aa(j):
PRINT CHR$(248);:LOCATE i,aa(j)+1:P
RINT CHR$(249):CHR$(22);CHR$(1);:PE
N 12:LOCATE i,aa(j):PRINT CHR$(250)
;:LOCATE i,aa(j)+1:PRINT CHR$(251):
CHR$(22);CHR$(0);:NEXT i:NEXT j
1950 RETURN                         >FJ
1960 '****** DONNEES tableau 1      >YJ
1970 DATA 13,5,2,7,8,7,15,9,2,11,16 >NY
,11,3,15,15,15,9,17,5,19,17,19,8,21
,14,21,15,21,16,21
1980 DATA 12,5,12,21,10,15,10,21    >XN
1990 DATA 4,7,6,7,14,7,4,9,4,11,7,1 >AW
1,14,11,2,13,6,13,10,13,7,17,7,19,1
5,19,3,21
2000 DATA 5,5,9,5,15,5,17,5,10,7,16 >JD
,7,9,9,10,11,18,11,8,13,16,13,17,13
,18,13,8,15,2,17,3,17,4,17,16,17,18
,17,19,17,4,21,5,21,6,21
2010 DATA 4,5,16,5,9,7,2,9,17,11,3, >AZ
13,9,13,4,19,16,19,11,21
2020 '****** DONNEES tableau 2      >XG
2030 DATA 7,7,15,7,19,7,11,9,2,11,1 >WQ
5,11,19,13,3,15,7,15,11,15,15,15,4,
17,19,17,7,19,5,21,7,21
2040 DATA 5,5,5,11,5,11,5,17,9,5,9, >WZ
11,9,11,9,17,13,5,13,11,13,11,13,17
,17,5,17,11,17,11,17,17
2050 DATA 2,5,3,7,19,9,7,11,11,11,1 >RB
9,11,8,19,9,19,12,19,14,19,6,21,17,
21
2060 DATA 3,11,19,15,3,17,7,17,8,17 >MX
,10,17,11,17,15,17,16,17,2,19,3,19,
10,19,16,19,18,19
2070 DATA 3,5,7,5,11,5,15,5,19,5,4, >AZ
11,6,17,12,17,14,17,8,21
2080 '****** DONNEES tableau 3      >YC
2090 DATA 2,5,19,5,9,9,10,9,11,9,4, >KX
11,8,11,11,11,16,11,10,13,3,15,3,19
,7,19,3,21,12,21
2100 DATA 2,7,2,15,18,15,18,21,10,1 >JT
5,10,21,18,7,18,15,14,15,14,21,14,7
,14,15,6,7,6,15
2110 DATA 12,7,15,7,16,7,17,7,4,15, >XU
16,15,16,17,9,19,6,21
2120 DATA 3,7,4,7,5,7,6,7,13,7,19,9 >RJ
,5,15,13,15,8,17,12,17,4,19,5,19,12
,19,15,19,8,21,13,21
2130 DATA 3,5,18,5,3,9,17,9,10,11,5 >CC
,13,15,13,6,19,16,19,13,19
2140 '******** DONNEES tableau 4    >XK
2150 DATA 8,9,12,9,8,11,12,11,8,13, >RC
12,13,4,15,16,15,6,19,10,19,14,19,4
,21,8,21,12,21,16,21
2160 DATA 7,5,7,17,13,5,13,17,9,7,9 >HA
,15,11,7,11,15,5,7,5,15,17,7,17,15,
3,7,3,15,15,7,15,15,19,5,19,17
2170 DATA 2,9,6,9,14,9,18,9,2,11,6, >YY
11,14,11,18,11,2,13,6,13,14,13,18,1
3,10,15
2180 DATA 8,15,4,17,11,17,12,17,15, >HF
17,17,17,18,17,2,19,19,19,5,21
2190 DATA 2,7,18,7,4,11,10,11,16,11 >EK
,2,15,12,15,18,15,9,21,19,21
2200 '******** DONNEES tableau 5    >XG
2210 DATA 4,7,12,7,6,9,8,11,15,11,1 >CR
9,13,2,15,8,15,10,15,13,19
2220 DATA 18,15,18,21,3,5,3,11,3,11 >JN
,3,21,18,5,18,11,14,5,14,15,11,7,11
,13,11,13,11,21
2230 DATA 7,5,11,5,5,7,8,7,16,7,7,9 >QK
,16,9,19,9,5,11,10,11,12,13,16,13,6
,15,12,17,13,17,14,17,15,17,16,17,1
7,17,5,19,8,21
2240 DATA 13,9,9,11,9,15,4,17,5,17, >WP
6,17,7,17,8,17,4,13,9,17,7,19,16,19
,5,21
2250 DATA 13,5,2,7,19,7,8,9,15,9,2, >BV
13,8,13,15,13,19,19,10,21
2260 '******** DONNEES tableau 6    >YC
2270 DATA 4,9,12,11,10,13,8,15,6,17 >MT
,11,17,13,17,9,19,12,19,14,19,8,21,
11,21,13,21,16,21
2280 DATA 7,9,7,17,5,11,5,19,3,13,3 >MZ
,21,15,7,15,15,17,9,17,17,19,11,19,
19,9,7,9,15,11,5,11,13,13,5,13,13
2290 DATA 8,7,16,7,6,9,18,9,4,11,2, >XJ
13,10,15,14,15,8,17,16,17,6,19,18,1
9,4,21
2300 DATA 9,5,3,7,5,7,5,9           >RJ
2310 DATA 4,7,10,9,14,9,8,11,16,11, >CN
6,13,18,13,4,15,9,21,14,21
2320 '******** DONNEES tableau 7    >XK
2330 DATA 4,5,17,5,4,7,9,7,3,7,7,7, >GC
4,9,7,9
2340 DATA 8,5,8,15,11,7,11,21,18,11 >DT
,18,21,14,5,14,15,4,11,4,21
2350 DATA 5,11,6,11,7,11,9,11,10,11 >PL
,12,11,13,11,16,11,17,11,19,11,5,17
,6,17,7,17,8,17,9,17,10,17,12,17,13
,17,14,17,15,17,17,17,19,17
2360 DATA 7,9,15,9,5,13,13,5,5,15,6 >CM
,19,15,19,16,19,5,21,13,21
2370 DATA 5,5,18,5,6,9,16,9,12,13,6 >CR
,15,19,15,13,19,7,21,19,21
2380 '******** DONNEES tableau 8    >YF
2390 DATA 5,7,10,7,12,7,16,7,3,9,4, >EU
9,10,9,16,9,5,11,10,11,16,11
2400 DATA 2,5,2,13,19,5,19,13,6,5,6 >NU
,13,15,5,15,13
2410 DATA 8,5,8,7,13,7,8,9,13,9,8,1 >NF
1,13,11,3,13,4,13,5,13,8,13,10,13,1
1,13,12,13,13,13,14,13,16,13,17,13,
18,13,3,17,5,17,7,17,11,17,13,17,15
,17,17,17,19,17
2420 DATA 9,13,4,17,6,17,8,17,9,17, >KA
10,17,12,17,14,17,16,17,18,17,3,19,
5,19,7,19,9,19,11,19,13,19,15,19,17
,19,19,19,3,21,7,21,11,21,15,21,19,
21
2430 DATA 10,5,3,7,17,9,11,11,5,15, >EA
16,15,6,21,10,21,14,21,18,21
2440 '******** DONNEES tableau 9    >YC
2450 DATA 14,9,15,9,16,9,18,9,19,9, >JF
4,11,14,11,15,11,16,11,14,13,15,13,
14,15,15,15,16,15,18,15,19,15,14,17
,15,17,16,17,14,19,15,19
2460 DATA 17,5,17,21,9,5,9,21,13,5, >NA
13,21,5,5,5,21
2470 DATA 19,5,3,7,19,7,3,9,10,9,11 >HJ
,9,3,11,10,11,11,11,12,11,18,11,3,1
3,4,15,10,13,11,13,12,13,18,13,10,1
5,11,15,4,17,10,17,11,17,12,17,18,1
7,3,19,10,19,11,19,18,19
2480 DATA 6,9,7,9,8,9,6,11,7,11,6,1 >TE
3,7,13,8,13,6,15,7,15,8,15,6,17,7,1
7,6,19,7,19,8,19,4,21,6,21,7,21,8,2
1
2490 DATA 16,7,12,9,8,11,4,13,16,13 >EZ
,12,15,8,17,4,19,12,21,16,21
```

```
2500 '******* AFFICHAGE POINTS >XK
2510 IF S=1 THEN aa(1)=4 ELSE aa(1) >CG
=14
2520 PEN 8:LOCATE aa(1),2:PRINT USI >ED
NG "######";P(S):RETURN
2530 '********VIDAGE ECRAN >YC
2540 IF sit=1 THEN 2560 >QM
2550 IF sit=0 OR sit2=1 THEN P(S)= >FJ
P(S)+((20-cl)*80)*T(S):GOSUB 2510:G
OSUB 2880:GOSUB 2930:T(S)=T(S)+1:OB
J=0:VIE(S)=CHOIN:sit=0:GOSUB 4170:G
OTO 2570
2560 GOSUB 2930:GOSUB 4170 >UJ
2570 FOR i=1 TO 2:SOUND 5,400,0,9,0 >YB
,1,2:NEXT i:WINDOW #2,2,19,5,22:CLS
 #2:WINDOW SWAP 2,1:ON T(S) GOSUB 1
700,1710,1720,1730,1740,1750,1760,1
770,1780
2580 '** REAFFICHE LES VIES >YH
2590 IF sit=1 THEN 960 ELSE 2600 >XZ
2600 sit=0:IF S=1 THEN a=0 ELSE a=1 >BV
0
2610 FOR i=1 TO CHOIN:PEN 3:LOCATE >CL
i+a,1:PRINT CHR$(141);:LOCATE i+a,2
:PRINT CHR$(142);CHR$(22);CHR$(1);:
PEN 12:LOCATE i+a,1:PRINT CHR$(143)
;:LOCATE i+a,2:PRINT CHR$(144);CHR$
(22);CHR$(0);:NEXT i:M=1:GOTO 960
2620 '** TOUCHE P APPUYE pour PAUSE >YC
2630 PEN 14:LOCATE 1,25:PRINT" Repr >VM
ise par Espace":a$=INKEY$:IF INKEY(
47)<>-1 THEN LOCATE 1,25:PRINT"
                 ":GOSUB 2650:RETURN
ELSE GOTO 2630
2640 '** AFFICHAGE RENSEIGNEMENT SU >YE
R JEU
2650 LOCATE 1,25:PRINT"            >JE
    ":PEN 13:LOCATE 1,25:PRINT" Jeu
:";T(S)"Joueur:";S:RETURN
2660 '**** ARRET EFFET VIBRATION >YG
2670 OUT 255,8:OUT 256,2:RETURN >ZA
2680 '**** VIE DE PERDUE >YJ
2690 GOSUB 2880:GOTO 2710 >TV
2700 GOSUB 2880 >XK
2710 IF sit=0 THEN GOSUB 2820:GOTO >EJ
1280 ELSE VIE(S)=VIE(S)-1:ON S GOTO
 2720,2760
2720 IF VIE(S)=0 AND nj=1 THEN 4490 >AJ
2730 IF VIE(1)=0 AND VIE(2)=0 THEN >DA
4490
2740 PEN 0:LOCATE VIE(S)+1,1:PRINT >WP
CHR$(148);:LOCATE VIE(S)+1,2:PRINT
CHR$(149);:IF nj=1 THEN S=1 ELSE S=
2
2750 GOTO 2780 >NJ
2760 IF VIE(S)=0 AND VIE(1)=0 THEN >EF
4490
2770 PEN 0:LOCATE 11+VIE(S),1:PRINT >ZQ
 CHR$(148);:LOCATE 11+VIE(S),2:PRIN
T CHR$(149);:IF nj=1 THEN S=1 ELSE
S=1
2780 GOTO 2540 >NF
2790 '****** CONTACT CUBE VERT >ZA
2800 SOUND 4,2900,15,15,0,1:PEN 8:L >XW
OCATE X,Y:PRINT CHR$(148);:LOCATE X
,Y+1:PRINT CHR$(149);:NX=0:NY=0:X=2
:Y=21:GOSUB 1530:GOTO 1260
2810 '**AFFICHAGE BETE ET LETTRE SU >YD
IVANT          LE CHRONO**

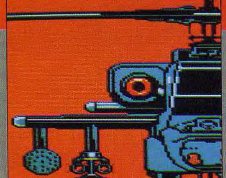
2820 IF cl=20 AND OBJ=IP AND CLE=1 >QP
OR OBJ=IP AND CLE=1 THEN CLE=0:sit=
0:bet=4:GOTO 2550
2830 IF cl=20 AND OBJ<>IP THEN 2690 >AD
2840 TE2=TE2+1:TE1=TE1+1:TE=TE+1:IF >VL
 TE2=7 OR TE2>7 THEN TE2=0:GOSUB 31
30
2850 IF TE1=4 OR TE1>4 THEN TE1=0:G >KU
OSUB 2970
2860 IF AX(r)=X AND BX(r)+o=Y THEN >EC
2690
2870 IF TE=TIM THEN TE=0:aa(1)=3:aa >MA
(2)=23:SOUND 1,500,15,15:cl=cl+1:PE
N 7:FOR i=1 TO 2:LOCATE cl,aa(i):PR
INT CHR$(248);:LOCATE cl,aa(i)+1:PR
INT CHR$(249);:NEXT i:i=8:RETURN EL
SE RETURN
2880 ON bet GOSUB 2900,2910,2920 >YK
2890 RETURN >GC
2900 TEMP3=1:sit=0:RETURN >WT
2910 TE=TIM:sit=0:GOSUB 2870:RETURN >FD
2920 sit=1:RETURN >NV
2930 FOR i=1 TO 200:NEXT:aa(1)=3:aa >WK
(2)=23:FOR j=1 TO 2:FOR i=1 TO 20:P
EN 2:LOCATE i,aa(j):PRINT CHR$(248)
;:LOCATE i,aa(j)+1:PRINT CHR$(249);
CHR$(22);CHR$(1);
2940 PEN 12:LOCATE i,aa(j):PRINT CH >MN
R$(250);:LOCATE i,aa(j)+1:PRINT CHR
$(251);CHR$(22);CHR$(0);:NEXT i:NEX
T j:cl=0
2950 PEN 12:LOCATE 1,5:PRINT"E":LOC >FW
ATE 20,5:PRINT"E":PEN 1:FOR i=1 TO
NIV:LOCATE 1,5+i:PRINT CHR$(159);:L
OCATE 20,5+i:PRINT CHR$(159);:NEXT
i:RETURN
2960 '** ANIME BETE >YK
2970 GOTO 3030 >NB
2980 bet=INT(RND*3)+1:IF bet=0 THEN >TK
 2980 ELSE ON bet GOTO 3000,3010,30
20
2990 GOTO 3030 >ND
3000 O3=150:O4=151:O5=150:O6=151:cu >XA
=9:cu1=9:GOTO 3030
3010 O3=156:O4=157:O5=165:O6=166:cu >ZM
=7:cu1=13:GOTO 3030
3020 O3=167:O4=168:O5=169:O6=170:cu >ZR
=13:cu1=7:GOTO 3030
3030 PEN fb:LOCATE AX(r),BX(r)+o:PR >JX
INT CHR$(145);:LOCATE AX(r),BX(r)+o
+1:PRINT CHR$(145);CHR$(22);CHR$(1)
;:PEN 12:LOCATE AX(r),BX(r)+o:PRINT
 CHR$(146);:LOCATE AX(r),BX(r)+o+1:
PRINT CHR$(146);CHR$(22);CHR$(0);
3040 IF r>=1 AND o+4>(BX(r+1)-BX(r) >TX
) THEN o=0:r=r+2
3050 IF r>CB-1 AND o+4>(BX(r+1)-BX( >EZ
r))THEN o=2:r=1:GOTO 2980
3060 o=o+2:PEN cu:LOCATE AX(r),BX(r >RW
)+o:PRINT CHR$(O3);:LOCATE AX(r),BX
(r)+o+1:PRINT CHR$(O4);CHR$(22);CHR
$(1);:PEN cu1:LOCATE AX(r),BX(r)+o:
PRINT CHR$(O5);:LOCATE AX(r),BX(r)+
o+1:PRINT CHR$(O6);CHR$(22);CHR$(0)
;:RETURN
3070 IF PK=1 THEN 3090 ELSE PK=0:i= >AD
8:GOSUB 1530:GOTO 1260
3080 'AJOUTE UN CUBE BLEU SI FRONTI >YD
ERE          EST TRAVERSE HORIZONTALE
MENT
3090 AFTER 1 GOSUB 2820:IF V(S,X+1, >TM
Y)=2 OR V(S,X-1,Y)=2 AND V(S,X,Y)=6
 THEN PK=0:GOTO 3070
3100 DI:PEN 2:LOCATE X,Y:PRINT CHR$ >UF
(CUB1(2));:LOCATE X,Y+1:PRINT CHR$(
CUB2(2));CHR$(22);CHR$(1);:PEN 5:LO
CATE X,Y:PRINT CHR$(CUB3(2));:LOCAT
E X,Y+1:PRINT CHR$(CUB4(2));CHR$(22
);CHR$(0);:V(S,X,Y)=2:X=X+NX:Y=Y+NY
3110 PEN 1:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(14 >AN
1);:LOCATE X,Y+1:PRINT CHR$(142);CH
R$(22);CHR$(1);:PEN 12:LOCATE X,Y:P
RINT CHR$(143);:LOCATE X,Y+1:PRINT
CHR$(144);CHR$(22);CHR$(0);:SOUND 4
,0,1,15,0,0,2:PK=0:EI:GOTO 1260
3120 '** ANIME LETTRE >XJ
3130 IF AV=X AND BV=Y THEN 3350 >XW
3140 RD=INT(RND(1)*8)+1:ON RD GOSUB >XM
 3300,3310,3320,3330,3330,3320,3310
,3300
3150 IF RD=0 THEN 3270 >PW
3160 ON V(S,AV+AV1,BV+BV1) GOTO 318 >LJ
0,3180,3180,3180,3270,3270,3270
3170 GOTO 3180 >NA
3180 IF V(S,AV,BV)=0 THEN i1=8:O7=1 >MA
48:O8=149:O9=0:O10=0:GOTO 3210
3190 IF V(S,AV,BV)=6 THEN i1=fb:O7= >UG
145:O8=145:O9=146:O10=146:GOTO 3210
3200 GOSUB 3270:GOTO 3220 >TX
3210 PEN i1:LOCATE AV,BV:PRINT CHR$ >NB
```

```
(07)::LOCATE AV,BV+1:PRINT CHR$(08)
:CHR$(22):CHR$(1):PEN 12:LOCATE AV.
BV:PRINT CHR$(09):LOCATE AV.BV+1:PR
INT CHR$(010):CHR$(22):CHR$(0);
3220 IF OBJ=IP THEN O1=163:O2=164:O >GZ
B2=4
3230 AV=AV+AV1:BV=BV+BV1:PEN 12:LOC >DN
ATE AV.BV:PRINT CHR$(O1);:LOCATE AV
,BV+1:PRINT CHR$(O2);
3240 IF X=AV AND Y=BV AND O1=163 AN >ME
D O2=164 THEN CLE=1:SOUND 5.400.0.9
,0,1:PEN 1:LOCATE AV.BV:PRINT CHR$(
141);:LOCATE AV.BV+1:PRINT CHR$(142
);CHR$(22);CHR$(1);:PEN 12:LOCATE A
V.BV:PRINT CHR$(143);:LOCATE AV.BV+
1:PRINT CHR$(144);CHR$(22);CHR$(0):
3250 IF c1=20 AND OBJ=IP AND CLE=1 >WC
OR OBJ=IP AND CLE=1 THEN CLE=0:GOTO
 2550
3260 RETURN >FE
3270 IF V(S,AV,BV)>0 AND V(S,AV.BV) >GY
<5 THEN C=V(S.AV,BV):PEN C:LOCATE A
V,BV:PRINT CHR$(CUB1(C));:LOCATE AV
,BV+1:PRINT CHR$(CUB2(C));CHR$(22);
CHR$(1);:PEN 5:LOCATE AV,BV:PRINT C
HR$(CUB3(C));:LOCATE AV.BV+1:PRINT
CHR$(CUB4(C));CHR$(22);CHR$(0);
3280 RETURN >FG
3290 '** INCREMENT DE DEPLACEMENT >YG
              DE LA LETTRE
3300 AV1=-1:BV1=0:RETURN >UJ
3310 BV1=-2:AV1=0:RETURN >UL
3320 AV1=1:BV1=0:RETURN >TV
3330 BV1=2:AV1=0:RETURN >TX
3340 '** CONTACT D'UNE LETTRE >YC
3350 SOUND 5,400,0.9,0.1:PEN 1:LOCA >FW
TE AV.BV:PRINT CHR$(141);:LOCATE AV
.BV+1:PRINT CHR$(142);CHR$(22);CHR$
(1);:PEN 12:LOCATE AV.BV:PRINT CHR$
(143);:LOCATE AV.BV+1:PRINT CHR$(14
4);CHR$(22);CHR$(0);:ON OB2 GOTO 33
70,3380,3390,2540
3360 GOTO 3220 >MG
3370 P(S)=P(S)+500:GOSUB 2510:GOTO >FE
3400
3380 sit=1:GOTO 2690 >PC
3390 P(S)=P(S)+1000:GOSUB 2510:GOTO >GM
 3400
3400 OB2=INT(RND(1)*3)+1:IF OB2=0 T >JR
HEN 3400
3410 ON OB2 GOTO 3430,3440,3450 >XT
3420 T3=INT(RND*8)+1:T3=21-T3-T3:T4 >RE
=INT(RND*15)+1:IF T4=0 THEN 3420 EL
SE T4=T4+4:AV=T4:BV=T3:GOTO 1260
3430 O1=152:O2=153:GOTO 3420 >VB
3440 O1=156:O2=157:GOTO 3420 >WC
3450 O1=154:O2=155:GOTO 3420 >VH
3460 '******* PROJECTION DU CRABE D >YF
ANS       UN AUTRE ENDROIT DU LABY
RHINTE
3470 T2=INT(RND*8)+1:T2=21-T2-T2 >AZ
3480 T1=INT(RND*15)+1:IF T1=0 THEN >FW
3480
3490 T1=T1+4:IF V(S.T1.T2)<>0 THEN >FK
3470
3500 IF V(S.X.Y)=6 THEN i1=fb:O7=14 >CX
5:O8=145:O9=146:O10=146 ELSE i1=8:O
7=148:O8=149:O9=0:O10=0
3510 PEN i1:LOCATE X.Y:PRINT CHR$(O >YP
7);:LOCATE X,Y+1:PRINT CHR$(O8);CHR
$(22);CHR$(1);:PEN 12:LOCATE X,Y:PR
INT CHR$(O9);:LOCATE X,Y+1:PRINT CH
R$(O10):CHR$(22):CHR$(0):
3520 PEN 1:LOCATE T1.T2:PRINT CHR$( >VP
141);:LOCATE T1.T2+1:PRINT CHR$(142
);CHR$(22);CHR$(1);:PEN 12:LOCATE T
1.T2:PRINT CHR$(143);:LOCATE T1.T2+
1:PRINT CHR$(144):CHR$(22):CHR$(0);
3530 TEMP3=1:GOSUB 2820:X=T1:Y=T2:T >ZL
1=0:T2=0:GOTO 1260
3540 '******* presentation >YE
3550 MODE 0 >FH
3560 SPEED KEY 1.1 >LY
3570 aa(1)=3:aa(2)=13:aa(3)=9:aa(4) >DH
=5
3580 RESTORE 4220:TAG:b=0:FOR j=1 T >WZ
O 4:FOR i=1 TO 19:READ a:PLOT -32+b
+(i*30),398-(j*20),aa(j):PRINT CHR$
(a);:b=b+4:NEXT i:b=0:NEXT j
3590 MOVE 180,369:PRINT " ";:MOVE >LM
586,369:PRINT " ";:MOVE 180,328:PRI
NT " ";:MOVE 586,328:PRINT " ";
3600 MOVE 255,358:PRINT" ";:MOVE 25 >JX
5,339:PRINT " ";:MOVE 391,358:PRINT
 " ";:MOVE 391.339:PRINT " ";
3610 MOVE 0,361:DRAW 650,361,2:MOVE >VR
 0,342:DRAW 610,342,12:MOVE 0,323:D
RAW 650,323,1:TAGOFF
3620 a=0:FOR i=1 TO 5 >NV
3630 PEN 1:LOCATE 1+a,9:PRINT F1$ >AZ
3640 PEN 6:LOCATE 1+a,10:PRINT F2$ >BC
3650 PEN 11:LOCATE 1+a,11:PRINT F2$ >CE
3660 PEN 5:LOCATE 1+a,12:PRINT F3$ >BG
3670 a=a+4:NEXT i:a=0:FOR i=1 TO 5 >AD
3680 PEN 1:LOCATE 1+a,21:PRINT F1$ >BC
3690 PEN 6:LOCATE 1+a,22:PRINT F2$ >BL
3700 PEN 11:LOCATE 1+a,23:PRINT F2$ >CD
3710 PEN 5:LOCATE 1+a,24:PRINT F3$ >BF
3720 a=a+4:NEXT i:a=0:FOR i=1 TO 3 >AX
3730 PEN 1:LOCATE 5+a,15:PRINT F1$ >BF
3740 PEN 6:LOCATE 5+a,16:PRINT F2$ >BP
3750 PEN 11:LOCATE 5+a,17:PRINT F2$ >CR
3760 PEN 5:LOCATE 5+a,18:PRINT F3$ >BU
3770 a=a+4:NEXT i:a=0 >PV
3780 RESTORE 4270:FOR i=1 TO 13:REA >XT
D C1.C2.A,B.C,D.E.F
3790 IF ORDI=2 THEN ON i GOTO 4400. >BY
3800,3800,3800,3800,4410,3800.3800.
3800,4420
3800 PEN C1:LOCATE A.B:PRINT CHR$(C >AN
);:LOCATE A.B+1:PRINT CHR$(D);:PRIN
T CHR$(22);CHR$(1);:PEN C2:LOCATE A
,B:PRINT CHR$(E);:LOCATE A.B+1:PRIN
T CHR$(F);:NEXT I
3810 RESTORE 4430:F=4:G=13:A=0:B=1: >LW
FOR i=1 TO 36:READ C:IF i=8 THEN F=
8:G=13:A=0:B=2
3820 IF i=15 THEN F=12:G=13:A=0:B=3 >VM
 ELSE IF i=22 THEN F=16:G=13:A=0:B=
6 ELSE IF i=29 THEN F=20:G=13:A=0:B
=12
3830 PEN B:LOCATE F.G+A:PRINT CHR$( >WD
C);:A=A+1:NEXT i
3840 TAG:MOVE 276,162:DRAW 330,162. >LL
14:DRAW 330,125:DRAW 276.125:DRAW 2
76,162:TAGOFF
3850 RESTORE 940:a=0:b=0:FOR i=1 TO >LW
 40:READ a,b:SOUND 4,a/2,15,15:SOUN
D 4.a:SOUND b.a/2,30,15:A$=INKEY$:I
F INKEY(13)<>-1 THEN 90
3860 IF INKEY(14)<>-1 THEN 3910 >XH
3870 IF INKEY(5)<>-1 THEN CLEAR:SPE >TQ
ED KEY 30,2:MODE 1:INK 1.9:PEN 1:EN
D
3880 IF INKEY(20)<>-1 THEN CLEAR:SP >WZ
EED KEY 30.2:MODE 1:INK 1.9:PEN 1:L
IST
3890 NEXT i:GOTO 3850 >PP
3900 ' >YE
3910 MODE 1:aa(1)=1:aa(2)=23:FOR j= >WF
1 TO 2:PEN 2:LOCATE 1,aa(j):PRINT S
TRING$(40,"%"):NEXT j
3920 PEN 3:LOCATE 1.4:PRINT"Vous et >JT
es un crabe nomme DIXY.":PRINT TAB(
1);"Dans chacun des neuf labyrinthe
s se":PRINT TAB(1);"trouvent empris
onne dix hippocampes."
3930 PRINT TAB(1);"Votre mission es >WG
t de les delivrer de":PRINT TAB(1);
"l'emprise du monde de DIABOLOCUBE.
":PRINT TAB(1);"Dans chaque labyrin
the se trouvent":PRINT TAB(1);"des
cubes rouges, bleus, verts, noirs."
3940 PRINT TAB(1);"des lettres, ( D >RW
,S,P),":PRINT TAB(1);"une cle et l'
escorte du diable,":PRINT TAB(1);"g
ardienne des frontieres, delimitees
":PRINT TAB(1);"par les cubes bleus
."
3950 PRINT TAB(1);"L'escorte se com >NC
posent du diable,":PRINT TAB(1);"du
```

```
 monstre, de la boule.":PRINT TAB(1
);"Tout ce petit monde se deplace":
PRINT TAB(1):"verticalement entre l
es cubes bleus."
3960 PRINT:PRINT TAB(1):"Alors atte >KF
ntion au diable !!!"
3970 PEN 1:LOCATE 10,25:PRINT"APPUY >LN
EZ SUR ESPACE SVP!":IF INKEY(47)<>-
1 THEN 3990
3980 GOTO 3970                      >PG
3990 CLS                            >BA
4000 MODE 2:INK 1,9:PEN 1:LOCATE 12 >BM
,1:PRINT"DEPLACEMENT DE DIXY ET DET
AIL DE LA REGLE.":PRINT TAB(12):STR
ING$(42,"-"):
4010 PRINT:PRINT"DIXY se deplace da >NX
ns les 4 directions,touche,pousse l
es personnages ou objet    qu'il re
ncontre et peut se transporter dans
 un autre endroit.":PRINT"Mais a ch
aque utilisation vous PERDEZ UNE UN
ITE D'ENERGIE."
4020 PRINT"La touche [ T ] ou le bo >EP
uton FIRE de votre joystic vous le
permet.":PRINT"LES CUBES rouges, bl
eus, verts et noirs:":PRINT STRING$
(40,"-");:PRINT"Les cubes ROUGES se
 poussent mais vous font PERDRE UNE
 UNITE D'ENERGIE."
4030 PRINT"Les cubes BLEUS sont fix >MB
es et delimitent les frontieres ou
se deplace":PRINT"l'escorte du diab
le.":PRINT"Les cubes VERTS sont fix
es et a leur contact, vous vous ret
rouvez en bas":PRINT"a gauche de l'
ecran."
4040 PRINT"Les cubes NOIRS se pouss >LF
ent mais n'ont aucun effet desagrea
ble.":PRINT"Les personnages ou obje
ts donnant des points:":PRINT STRIN
G$(44,"-");
4050 PRINT"A chaque IPPOCAMPES deli >NX
vre vous GAGNEZ 10 Points.":PRINT"A
TTENTION ! Il est imperatif de touc
her la CLE qui se materialise au bo
ut du    10-ieme IPPOCAMPE delivre,
 cela pour passer au tableau suivan
t."
4060 PRINT"A chaque contact de la L >EG
ETTRE [ D ], vous GAGNEZ 500 Points
.":PRINT"A chaque contact de la LET
TRE [ S ], vous GAGNEZ 1000 Points.
":PRINT"A chaque contact d'une lett
re exepte [ P ], une autre se remat
erialise aleatoirent dans un autre
endroit."
4070 GOSUB 4130:PRINT"Les personnag >ZC
es ou objets vous donnant des ennui
s:":PRINT STRING$(50,"-");:PRINT:PR
INT"Les trois elements de la garde
du diable.":PRINT"Le DIABLE vous fa
it PERDRE UNE VIE alors attention."
4080 PRINT"La LETTRE [ P ] vous fai >NR
t PERDRE egalement UNE VIE.":PRINT"
La BOULE mangeuse d'ENERGIE vous en
 RETIRE UNE UNITE.":PRINT"Le MONSTR
E mangeur de TEMPS vous en RETIRE U
NE UNITE."
4090 PRINT:PRINT:PRINT"DIABOLOCUB s >BW
e compose de trois niveaux de diffi
cultes de trois tableaux.":PRINT"A
chaque niveau, le TEMPS et l'ENERGI
E diminue.":PRINT
4100 PRINT"Enfin, DIABOLOCUB possed >LK
e un mode PAUSE, la touche [ P ].":
PRINT"[ ESPACE ] permet d'annuler l
e mode.":PRINT"A chaque reussite de
 tableau, un BONUS s'ajoute aux poi
nts;"
4110 PRINT"il est calcule suivant l >NV
e TEMPS restant et suivant le numer
o de tableau.":PRINT:PRINT:PRINT:PR
INT"JE VOUS SOUHAITE UNE BONNE CHAN
CE DANS LE MONDE DE DIABOLOCUB !!."
4120 GOSUB 4130:INK 1,6:GOTO 3540   >ZT
4130 PEN 1:LOCATE 22,25:PRINT "APPU >DG
YEZ SUR ESPACE SVP !"
4140 IF INKEY(47)<>-1 THEN CLS:RETU >FU
RN
4150 GOTO 4130                      >MF
4160 '****** TEST FIN DU JEU        >YD
4170 IF T(1)=10 AND nj=2 THEN S=2:G >TV
OTO 4180 ELSE 4190
4180 IF T(2)=10 THEN 4490           >RJ
4190 IF T(1)=10 AND T(2)=10 THEN 44 >BL
90
4200 IF T(1)=9 AND T(2)=10 THEN 449 >AG
0
4210 RETURN                         >FA
4220 DATA 253,215,252,214,215,253,2 >KX
15,214,215,253,128,214,215,135,139,
133,138,253,215
4230 DATA 135,139,252,254,255,253,2 >KL
12,253,253,253,128,253,253,133,128,
133,138,253,212
4240 DATA 254,255,252,133,138,253,2 >KQ
15,253,253,253,128,253,253,133,128,
133,138,253,215
4250 DATA 253,212,252,133,138,253,2 >KQ
12,213,212,253,253,213,212,254,255,
254,255,253,212
4260 '** donnees affichage presenta >YE
tion
4270 DATA 1,5,2,10,244,245,246,247  >ZA
4280 DATA 7,13,6,10,156,157,165,166 >AX
4290 DATA 15,10,10,10,240,241,242,2 >BR
43
4300 DATA 12,12,14,10,154,155,0,0   >YP
4310 DATA 2,5,18,10,244,245,246,247 >AK
4320 DATA 3,5,2,22,244,245,246,247  >ZB
4330 DATA 9,9,6,22,150,151,0,0      >WH
4340 DATA 12,12,10,22,163,164,0,0   >YT
4350 DATA 12,12,14,22,152,153,0,0   >YU
4360 DATA 0,5,18,22,244,245,246,247 >AR
4370 DATA 13,7,6,16,167,168,169,170 >AG
4380 DATA 1,12,10,16,141,142,143,14 >BC
4
4390 DATA 12,12,14,16,156,157,0,0   >YK
4400 C=235:D=236:GOTO 3800          >UZ
4410 C=237:D=238:GOTO 3800          >UE
4420 C=233:D=234:C1=1:GOTO 3800     >YY
4430 DATA 49,32,74,111,117,101,114  >ZW
4440 DATA 50,32,82,101,103,108,101  >ZJ
4450 DATA 51,32,70,105,110,105,114  >ZL
4460 DATA 52,32,76,105,115,116,46   >YB
4470 DATA 171,49,57,56,55,46,100,11 >BM
6
4480 '** tableau des hiscores **    >YJ
4490 SPEED KEY 30,2:MODE 1:PEN 5:LO >EG
CATE 1,1:PRINT"APPUYEZ SUR [ESPACE]
 SVP"
4500 IF INKEY(47)<>-1 THEN 4510 ELS >FW
E 4500
4510 PEN 1:LOCATE 1,4:PRINT STRING$ >UN
(28,"%");:PEN 2:LOCATE 1,5:PRINT"
ALAIN      --- 1 ---":LOCATE 1,6:PRI
NT" SEBASTIEN --- 2 ---"
4520 LOCATE 1,7:PRINT"  JEROME    - >ME
-- 3 ---":LOCATE 1,8:PRINT"  FABRIC
E   --- 4 ---"
4530 LOCATE 1,9:PRINT"  PASCAL    - >NJ
-- 5 ---":PEN 5:LOCATE 1,10:PRINT S
TRING$(28,"%");
4540 F=0:FOR I=1 TO 5:LOCATE 20,4+I >TV
:PRINT USING "#######":HIS(I):NEXT
I
4550 FOR J=1 TO 2:FOR I=1 TO 5:IF P >WB
(J)>=HIS(I) THEN HIS(I)=P(J):GOSUB
4580
4560 NEXT I:NEXT J                  >MX
4570 LOCATE 5,25:PRINT"APPUYEZ SUR  >GE
ESPACE":IF INKEY(47)<>-1 THEN 3540
ELSE 4570
4580 PEN 2:LOCATE 1,20:PRINT "Votre >JP
 nom joueur"J:INPUT S$:PEN 0:LOCATE
 1,4+I:PRINT"            ":LOCATE 1,2
1:PRINT "         "
4590 PEN 3:LOCATE 1,4+I:PRINT S$:LO >TT
CATE 20,4+I:PRINT USING "#######":H
IS(I):I=6:RETURN
```



KONAMI
Au-delà de l'infini se trouve la galaxie du mal dominée par les pouvoirs de la despotique SALAMANDRE: Un héro doit convaincre ses compatriotes de l'accompagner dans son voyage en enfer et au-delà. Des monstres
organiques destructeurs, des aragnées nucléaires, des enfers semblables à des mers de feu déchaînnées, des cavernes du désespoir, des démons qui dépassent les limites de l'entendement!
L'HEURE EST ARRIVÉE...
SALAMANDER TM
Imagine
...the name of the game
Vues de l'écran prises sur la version Commodore
© Konami
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145



LE LOGICIE

Nul doute n'est possible, Micro Prose s'est sans conteste fait une place sur le marché des jeux de simulation. Après nous avoir déjà proposé nombre de logiciels de qualité tels Spitfire Ace ou Silent Service, voici aujourd'hui Gunship.

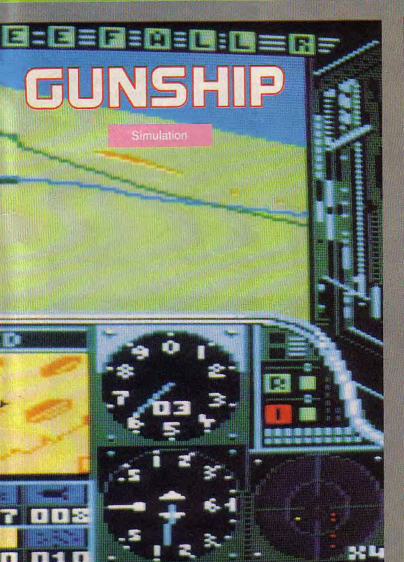
Ce logiciel vous offre de piloter un Apache AH-64A, l'hélicoptère le plus sophistiqué à ce jour. La simulation comporte tout ce qu'un fan de bêtes de guerre à la pointe de la technique peut rêver posséder : lasers, signaux radars et infra-rouges, caméras, systèmes de nuit, brouilleurs, ordinateurs et une gamme d'armes complète. Tous les moyens ont été mis en œuvre pour que chaque possesseur d'Amstrad CPC puisse se croire réellement aux commandes d'un formidable hélicoptère de combat.

Après une définition du pilote, vous choisissez votre affectation. Je vous conseille de débuter par un vol d'entraînement aux USA avant de partir pour des missions plus difficiles : l'Asie du sud-est, l'Amérique centrale, le Moyen-Orient ou l'Europe occidentale (en ordre croissant de difficulté).

Une option existe également pour un vol dans des conditions réalistes ou simplifiées. La simulation réaliste prend en compte les conditions météorologiques et les risques, par exemple à l'atterrissage. Puis vous définissez l'armement et le matériel disponibles selon vos préférences et enfin vous avez accès au poste de pilotage.

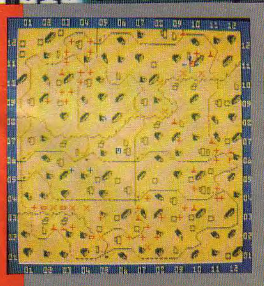
Il offre tout ce qu'un pilote peut souhaiter : compas numérique et rotatif, jauge couple, jauge carburant, indicateur de vitesse verticale, altimètre, brouilleurs radar et infra-rouge, choix du matériel, horizon artificiel, affichage cathodique etc. (Il ne manque que l'allume-cigare !). Vous disposez également d'une carte du secteur comportant (outre les routes, cours d'eau, collines et constructions) les troupes alliées ou ennemies, ainsi que les bases, dépôts et quartiers généraux. A tout moment, vous pouvez aussi superviser l'état du ma-

LDU MOIS









tériel et l'endommagement des systèmes de votre hélicoptère Apache.

Voler ? Quoi de plus facile ! Si, tout comme moi, vous vous figurez qu'un hélicoptère se pilote comme un cerf-volant, jetez un coup d'œil à la notice : tout y est expliqué, détaillé, schématisé, répertorié... Vous apprendrez ainsi les mille et un secrets de cet appareil formidable qu'est l'Apache. Des dessins explicatifs du tableau de commandes et de l'hélicoptère accompagnent les instructions de pilotage et l'utilisation des armes...

Et si vous rentrez victorieux de nombreuses missions, nul doute que vous monterez en grade et recevrez, pourquoi pas, des décorations !

Notre avis :

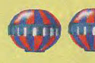
Gunship est certainement l'un des simulateurs les plus performants sur CPC. Le graphisme est de type vectoriel, l'animation fort réaliste et les effets sonores très satisfaisants. De plus, le logiciel est accompagné d'une notice de 100 pages, on ne peut plus détaillée et d'un carton de recouvrement du clavier comportant les différentes touches de commandes. Très utile !

En bref, Gunship est un logiciel de simulation d'hélicoptère de très grande qualité.

NOTE 15/20

HOPPINGMAD

Arcade

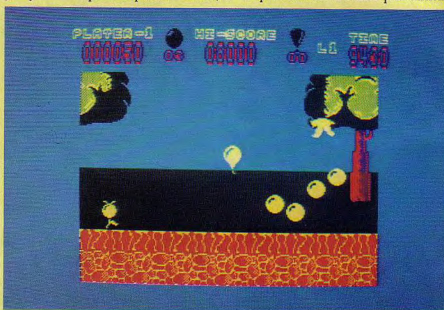




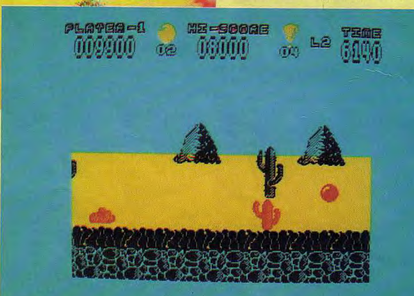
Une nuit, j'ai rêvé que je m'étais transformé en... boule (curieux non ?) ! Mais le plus fort c'est que j'étais avec trois copains qui eux-mêmes s'étaient soudain retrouvés changés en boules (de plus en plus curieux, n'est-ce pas ?) ! Nous étions donc quatre petites boules et nous gambadions gaiement dans la campagne. Enfin, quand je dis que nous gambadions ce n'est pas tout à fait exact. En fait, nous rebondissions ! Notre jeu favori était de dévorer les pommes qui se trouvaient dans... les pommiers (bravo) ! Mais surtout ce que nous aimions par-dessus tout c'était les ballons qui volaient autour de nous. En effet, nous avions découvert que si nous en attrapions dix, nous changions de paysage (alors là, ça devient franchement étrange !).

Mais tout n'était pas rose dans notre campagne. Car d'affreuses bestioles genre mouches, abeilles ou hérissons nous empêchaient de prendre les ballons. Sans parler des plantes carnivores qui ouvraient toute grande leur bouche ou encore des énormes sphères qui ne cherchent qu'à vous écraser !

Ainsi au fur et à mesure que j'avançais, je voyais mes copains disparaître un à un, sous les dents voraces d'une plante carnivore ou sur les pics acérés d'un hérisson. Mais tant bien que mal, j'ai pu attraper les dix ballons et je me suis retrouvé dans le désert... avec trois nouveaux compagnons. Allais-je être enfin tranquille (et vilaine) ? Pas du tout (on s'en serait douté). Ce n'était plus que cactus et serpents tout autour de moi ! Et conduire quatre boules entre les épines ce n'était pas évident ! De plus les ballons étaient plus difficiles à attraper. Heureusement que je pouvais augmenter la hauteur de mes rebonds et accélérer ma course folle pour échapper aux insectes maudits.



Finalement, je m'en sortais plutôt bien et j'avais déjà neuf ballons quand une épine de cactus me fit sursauter et me réveilla. C'est bizarre mais toute la journée suivante je fus terriblement énervé ; je devais avoir les nerfs... en boule.



Notre avis :

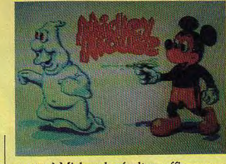
Tout commence par une musique absolument délirante qu'un ampli stéréo vous fera apprécier à sa plus juste valeur. Côté graphisme, c'est pas la panacée ; mais l'animation rapide et rebondissante fait de Hopping Mad un bon divertissement ni trop facile ni trop difficile.





MICKEY MOUSE

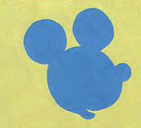
Arcade



Disneyland est en péril : d'affreuses sorcières laides, méchantes, velues et ratatinées, ont volé la baguette magique de Merlin. Grâce à cette baguette elles ont pu endormir les habitants et vont ainsi pouvoir régner sur le monde magique de Disneyland. Mais ce n'est pas tout. Leur copain, le Roi De Ogres, n'a rien trouvé de mieux que de briser la dite baguette et d'en éparpiller les morceaux au sommets des quatre tours du château !

Walt Disney lui-même ne sait plus quoi faire. Tous ses amis sont endormis et ne peuvent rien faire ... Tous ? Non pas tous ! Car à Disneyland il reste la petite souris que le maître a créé d'un coup de son génial crayon, il y a de cela cinquante ans : Mickey Mouse.
Ainsi notre héros se voit-il confier la lourde tâche de sauver l'univers merveilleux du dessin animé. Il va partir à l'assaut du château magique, combattre les ennemis et récupérer le précieux instrument. Nous retrouvons donc Mickey au pied de la première tour. Il est armé. Non pas de ces armes à feu destructrices, mais d'un simple pistolet à eau et d'un marteau ! En effet, dans ce monde étrange, seules de telles armes sont efficaces. Et heureusement qu'elles sont efficaces : deux fantômes se sont jetés sur la souris. Mais le pistolet à eau a eu raison d'eux et, en mourant, les créatures se sont transformées en bouteilles d'eau ... bien utiles pour se recharger. D'ailleurs en tuant les autres monstres, Mickey peut récupérer différents bonus comme les bombes, les éclairs ou les clefs. Ces clefs lui permettront d'ouvrir les portes qui se trouvent pratiquement à tous les étages. Et derrière ces portes, un autre univers encore plus diabolique, attend notre héros. Ainsi Mickey devra essayer de sortir d'un labyrinthe complètement démentiel. Mais plus tard, l'attendront aussi la machine à bulles, la salle de la pompe ou les robinets fuyants. Toutes ces épreuves ont pour but de permettre à Mickey de récolter suffisamment de clous, de planches ou de marteaux pour condamner les portes et ainsi accéder plus facilement au sommet de la tour où la sorcière attend notre souris avec un morceau de la précieuse baguette de pain... euh, non, de Merlin.







Notre avis :

Un écran relativement petit donne une impresion de fouillis et de surcharge bien que le graphisme aussi coloré que les dessins animés ne soit pas mauvais. L'animation est simple et ferait de Mickey Mouse un banal jeu d'arcade, s'il n'était pas relevé par les parties secondaires que l'on trouve derrière les portes. Finalement, nous avons donc un logiciel distrayant et somme toute assez long et difficile.



14/20



2e FESTIVAL DE LA MICRO

Le salon de l'informatique de loisirs



Espace Champerret. Métro Porte Champerret. Paris 17e

Organisation : NEO MEDIA 5-7, rue de l'Amiral Courbet 94160 Saint-Mandé - tél. : 43.98.22.22 - télécopie : 43.28.72.12

Plage du bout du jeu	Avenue de la 8ème compagnie	Hôtel de la plage 14	Rue A. France	Rue A. Camus	Rue Ampère	Rue des anciens combattants	Banque régional 8	Avenue de Gonde 9
Sente des sables	Rapid bouffe 16	Rue Lafontaine	POLICE	Rue Lamartine	Rue Lenotre	Avenue du mal lyautey	Rue P. Deroulede	POLICE
Port tout gai 13	Avenue des princes	Avenue des pyramides	Allée des pinsons	Rue du pivert	Allée des lucioles 12	Rue du lotus	Square Michelet	Square Michelet
Rue du port	Les flanades	Les flanades	Les flanades 10	Rue S. Carnot	Rue Politzer	Rue des remises	Rue du cheval vert	Square Michelet 6
Plage de la Jetée	Rue Arago 11	Rue Shubert	Garage 13	Rue Ravel	Rue Corneille	Rue Molière	Rue des iris 10	Rue Parmentier
POLICE	Rue des pins	POLICE	Rue de Paris	Ecole ERE	Rue J. César	POLICE	Avenue Coffin	Rue J. D'Arc
Plage Ya	Rue de la plage	Bois lo	Bois lo	Ecole ERE	Boulevard G. Péri 9	Ru H. Malot		Rue Hoche
Bord de Mair el	Bois Sansoif	Avenue des roses 15	Rue Diderot	Rue Descartes	Rue J. Jaurès	Rue Robespierre	Rue Danton	Rue C. des Moulins
Terrain vague 12	Bois	Rue du bac	Rue Anna	Avenue de la République	Rue Karl Marx 11	Rue Lénine	Place du 8 mai 1945	Rue Staline 7

Ici habite :

1 ---> Tony
2 ---> Carlos
3 ---> Marie
4 ---> Maud
5 ---> Concierge
6 ---> Smahan
7 ---> Nanar
8 ---> Michel
9 ---> inspecteur Mairel
10 ---> Thierry
11 ---> Frédo
12 ---> Bab
13 ---> Dédé
14 ---> Frank
15 ---> Pat
16 ---> Céline
17 ---> Nadia

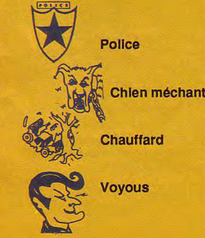
Ici on trouve :

1 ---> livre
2 ---> sacoche
3 ---> mouchoir
4 ---> collier
5 ---> peigne
6 ---> lettre
7 ---> enveloppe
8 ---> papier vert
9 ---> parapluie
10 ---> Porte monnaie
11 ---> trousseau de clés
12 ---> carnet
13 ---> briquet

Dans le parking :

Parc 1 ---> couteau
Parc 2 ---> ticket

Rue E. Herriot	Avenue de la libération	POLICE	Avenue du 4 février 1959 3	Rue E. Quinet	Rue Faidherbe 2	Rue du 18 avril 1949		
Rue E. Augier 8	Rue Garibaldi	7 Rue du Dr. Roux	Rue H. de Balzac	POLICE	Rue du Dr. Charcot	Rue Traversière	Rue A. Briand	
Square Michelet	Rue des roseaux	Rue V. Hugo	Avenue du Gal Leclerc	Rue Beaubourg	Rue Mainoue	Rue de Lorraine		
Rue Rodin		Rue du Nil 6	Rue Blanche		Rue Joffre	Rue Schuman	Parking	
Rue Henri IV	POLICE	Rue Lavoisier 5	Rue D. Papin	Rue M. Berteaux	Rue Watteaw	Rue de Verdun	Rue de Patay	Chez Tony 1
Rue Bizet		Rue Mozart 5	Rue Berlioz	POLICE	Rue Manet 2	Rue Gounod	Rue Ronsard	Parc Mermoz
Rue J. Verne 17	POLICE	Avenue Kleber 4	Avenue Michelin	Avenue Clémenceau	Rue Marceau	Rue Picasso	Rue Y. Gargarine	Parc Mermoz
Rue Marat	Rue G. Mocquet	Rue Vercingétorix	POLICE	Rue Colbert 3	Rue E. Zola	Rue Pasteur	Rue Rabelais	1 Parc Mermoz
Place S. Allende	Rue Gallieni	Avenue J. Moulin 4	Avenue Gambetta	Rue PV. Courturier	Place J. Ferry	Rue P. Curie	Place du 11-11-1918	Parc Mermoz



Police

Chien méchant

Chauffard

Voyous

CLASH

Robert



ARTICFOX

Simulation

– Messieurs, voici l'Articfox, le renard des neiges. Ce renard là est un char. Mais pas n'importe quel char. Il s'agit de l'arme absolue. Il est le plus fort, le plus rapide, le plus résistant, en un mot... le meilleur (j'ai déjà entendu ça quelque part) !

– Messieurs, ce tank est américain (évidemment). Il fait 37 tonnes. Il peut aller jusqu'à 100 miles/heure. Il tire des missiles, des mines ou des bombes.

– Maintenant messieurs, suivez-moi. Nous allons visiter cette merveille.

– Messieurs, voici donc l'habitacle de l'Articfox. Tout est électronique, tout est performant. A votre droite, des indicateurs vous signalent ce qu'il vous reste en mines et en missiles. En dessous c'est le compteur de vitesse. A gauche, nous avons un indicateur d'oxygène, une boussole et un indicateur de dégât. Il est à noter que celui-ci deviendra jaune puis rouge au fur et à mesure que l'engin subira des dégâts.





– Eh m'sieur, vous avez dit que c'était le plus résistant. C'est pas vrai alors ?

– Virez-le moi... Bon reprenons. Messieurs, nous arrivons à la partie la plus délicate : les commandes. Vous devrez sans cesse surveiller votre radar pour épier et détruire l'ennemi. Outre les missiles et les mines, vous disposez de missiles guidés sur lesquels sont fixés des caméras. A vous d'en faire bon usage. Vous pouvez faire des marches arrières, vous enfuir sous la neige ou régler l'inclinaison du canon.

– Voilà, je crois qu'il ne me reste plus qu'à vous parler de votre mission : des envahisseurs se sont installés au pôle et ont décidé de pomper tout l'oxygène de notre air. Vous devrez trouver et détruire leurs pompes. Enfin, il vous faudra anéantir leur quartier général.

– Messieurs, je compte sur vous pour sauver la neige, les bébés phoques et les pingouins. Bonne chance.

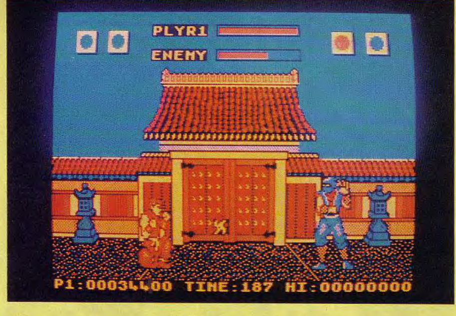
Notre avis :

Si les graphismes de l'habitacle sont acceptables, on aurait aimé plus de réalisme pour les décors. Les bruitages ne sont pas très convaincants et l'animation trop lente. Reste malgré tout une richesse indéniable (variation en fonction du temps, du terrain, instruments complets, ennemis très habiles) qui confère tout son intérêt à cette simulation.






AMSTAR



STREET FIGHTER

Arcade

Vous êtes un combattant des rues, un jeune expert en arts martiaux qui veut éprouver ses facultés et accroître sa force en rencontrant d'autres talentueux combattants. Vos pérégrinations vont vous mener dans cinq pays différents où vous ne rencontrerez pas moins de dix adversaires tous plus redoutables les uns que les autres ! (deux combattants par pays).

Votre périple débute au Pays du Soleil Levant, le Japon. Devant l'entrée d'un temple, vous rencontrez votre premier adversaire : Retsu, un gros karateka chauve que vous vainquez aisément car ses coups sont peu puissants et sa mobilité insuffisante pour parer vos assauts dangereux. Mais voilà qu'un homme s'approche dans l'ombre. C'est Yeki, un habile ninja qui lance ses shurikens avec une dextérité diabolique et qui disparait par moments dans un tourbillon pour réapparaître hors de votre portée tandis que votre coup ne rencontre que de l'air...

Vous parvenez toutefois à le vaincre et reprenez votre voyage. La prochaine étape : les Etats-Unis. Sur les voies de garage d'une gare de cité américaine vous rencontrerez successivement deux boxeurs redoutables, Joe et Mike. Le premier fait usage de son coup de poing dévastateur ; quant au second, sa remarquable dextérité lui permet d'éviter bien des coups. Mais encore vainqueur, vous poursuivez votre périple en Angleterre. Dans la banlieue malfamée de Londres, vous tombez soudain nez à nez avec Birdie, un punk géant à la crête colorée d'iroquois. Il n'a pas l'air commode et comme vous pouvez le constater à vos dépens, son "coup de boule" est parfaitement effroyable. Il est suivi d'un autre acolyte tout aussi dangereux : Eagle qui tient une barre de fer dans chaque main. Quand enfin vous triomphez de vos adversaires, vous décidez de vous rendre dans un autre lieu des arts martiaux : la Chine, l'Empire du Milieu. Et c'est sur la Grande Muraille de Chine, gigantestque dragon de pierre qui serpente sur les collines, hérissant le paysage de ses tours massives, que vous rencontrez deux dangereux judokas : Lee et Yen. Ce dernier, un maître en arts martiaux à la barbe et à la chevelure rouge, parvient grâce à ses adroites cabrioles à esquiver nombre de vos coups les plus redoutables. Et enfin, arrive la dernière étape de votre périple : la Thaïlande. Aux pieds d'un grand boudha d'or, vous allez devoir affronter deux derniers combattants et non les moindres : Adon, un grand guerrier capable de vous mettre hors d'état en deux coups et le très redouté Sagat, lanceur de boules de feu !

Si vous sortez vainqueur de cet ultime combat, vous aurez fait vos preuves en affrontant les plus terribles combattants du monde et nul alors ne mettra plus en doute vos talents.



Notre avis :

Ce jeu d'arts martiaux, bien que correctement réalisé ne présente pas réellement de nouveauté originale. Chaque combat se déroule en deux rounds gagnants et à chaque passage dans un nouveau pays, une manche spéciale a lieu pendant laquelle le joueur doit briser de la main une pile de briques, en vue d'obtenir un bonus. Le joueur dispose de huit options de déplacement et de neuf options de combat. Street Fighter est un jeu de combat classique... un de plus à ranger dans la boîte à disquettes.

NOTE 12/20



DARK SIDE

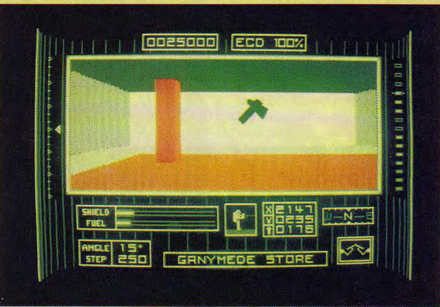
Aventure



Vous souvenez-vous de Driller, ce jeu dont les graphismes 3D pleins avaient séduits certains joueurs ? Voici la suite des aventures de la planète Evath et de ses lunes. Les Ketars ex-exploitants d'une lune minière ont dû quitter celle-ci précipitamment. Mais puisqu'ils ont un mauvais fond, ils ont décidés de se venger en construisant une arme gigantesque sur la face cachée d'une autre base Tricuspid. Cette arme peut détruire entièrement la planète Evath. Pour cela, elle dispose d'un réseau de collecteurs solaires appelés ECD.

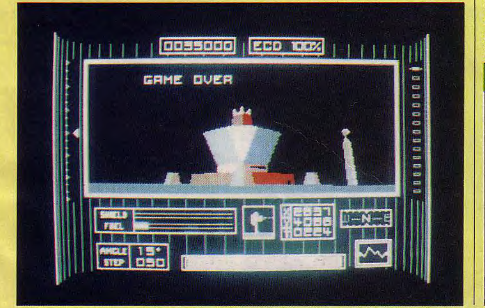
Votre mission consistera à détruire tous les capteurs afin d'épuiser Zephyr One et son laser surpuissant. Mais bien entendu, les ECD ne sont pas invulnérables. Il existe un réseau de communication permettant à chaque ECD d'être épaulé par un proche capteur. Il faut donc d'abord détruire un ECD isolé puisant ainsi l'énergie d'un autre ECD. Cependant, un problème se pose si la tour comprenant le capteur solaire est reliée à 3 ou 4 autres ECD, il faudra aboutir à une isolation totale de l'élément qui ne devra être relié qu'à un seul autre ECD pour être détruit. C'est ici que vous entrevoyez l'ampleur du problème. En effet, les réseaux à la surface de chaque plateforme sont assez complexes. De plus, comme vous le savez tous Tricuspid est une lune entourée de plateformes minières donc elle n'est pas vraiment sphérique.

Vous allez vous apercevoir rapidement que votre combinaison protectrice ainsi que votre réserve de carburant ne sont pas inépuisables. Votre seule arme c'est un attirail portable supportant 4 canons lasers plasma. Cette arme est utilisée non seulement pour détruire les (rares) appareils ennemis mais également pour révéler certains passages plus ou moins secrets.



Car là se trouve le charme de Dark Side : un univers rempli de pièges, de couloirs, de portes cachées. En route vers de nouvelles aventures ! Les symboles inscrits sur les parois de certains murs ont une signification ou une utilité immédiate : remplissage du réservoir ou recharge de la protection. Le jetpack est un appareil de propulsion très gourmand en énergie mais qui autorise des déplacements en hauteur afin d'atteindre des lieux normalement inaccessibles. Ceci met réellement le joueur en situation : il n'y a pas de possibilité d'être "enfermé" dans le chemin tracé par l'auteur.

Mais attention, le temps s'écoule vite : chaque impulsion du compteur est le signal de la catastrophe imminente. Réagissez avant de subir l'irrémédiable.



Notre avis :

Dark Side est un jeu culte à l'instar de Driller. Certaines personnes n'aiment pas du tout, alors que d'autres sont littéralement fanatiques de cette série. Il faut dire que le scénario est plutôt solide et la représentation graphique, sans être géniale (principalement à cause de la vitesse d'animation) donne au joueur l'impression de se déplacer réellement dans le décor. Dis monsieur Incentive, les Ketars y reviennent quand ?

NOTE 16/20

PHM PEGASUS

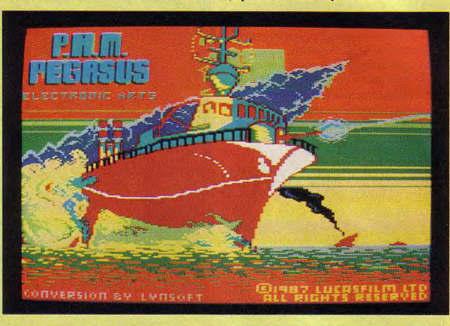
Simulation



L'alarme retentit tandis que je rejoins l'hydroglisseur Sparviero... Notre base américaine, située au large de la côte sud de la Sicile vient d'être attaquée par des bâtiments ennemis. Heureusement, l'attaque a échoué. Mais j'ai reçu la mission de traquer les deux corvettes lance-missiles de type Nanuchka II qui en sont responsables. Il est à supposer qu'elles se dirigent vers Tripoli, mais un hélicoptère AB L212 a également été mis à ma disposition pour les couler. Tel est en effet mon objectif : empêcher les deux corvettes d'atteindre un port ami et les couler. En avril 86, un tel bâtiment Lybien avait déjà été coulé par des chasseurs américains...Mais cette fois, c'est par un hydroglisseur que cette mission sera menée à bien !

Aussitôt à la passerelle, je donne l'ordre de mettre les moteurs en route, puis je mets cap au sud et l'hydroglisseur Sparviero s'élance sur les flots...

Soudain, le radar me signale un écho à 40 milles. Il est bientôt repéré aux jumelles : c'est un petit vaisseau à missiles d'attaque rapide de type OSAI. Tandis que nous nous en rapprochons, je donne l'ordre de tirer au canon dès qu'il sera à portée... Peu de temps après, il est envoyé par le fond et le radar m'indique déjà un autre bâtiment. Je l'identifie aux jumelles : c'est l'une des corvettes ennemies ! Mais soudain retentit une sirène d'alerte tandis qu'un voyant rouge s'allume sur le tableau de commandes : l'ennemi a lancé un missile contre l'hydroglisseur... Lorsqu'il n'est plus qu'à 1,5 km environ, je fais envoyer une raquette lance-rubans métalliques anti-radars ; par chance le missile ennemi est dévié de notre bâtiment. Aussitôt, je riposte par le tir d'un Exocet et... Victoire ! Il a atteint sa cible ! Plus qu'une corvette Lybienne à couler...



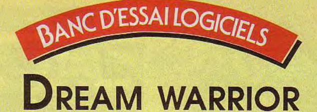


Notre avis :

PHM Pegasus est un jeu de simulation original car il met en scène, non pas un avion, un hélicoptère ou un sous-marin, comme il est commun de le voir, mais un hydroglisseur de patrouille. La simulation semble réaliste et les options de déplacement ou de combat sont suffisamment développées. La rapidité des mouvements est également à noter : le joueur n'a pas en effet l'impression de piloter... une péniche ! Ce logiciel est de plus, servi par une bonne réalisation : un graphisme de qualité, une animation correcte et de bons effets sonores. PHM Pegasus s'accompagne également d'une notice détaillée. Ce logiciel est une simulation originale et bien réalisée.

NOTE

12/20



DREAM WARRIOR

Arcade/Aventure



Il était une fois un pays merveilleux où la seule occupation des habitants était de rêver ... Plus de guerre, plus de gouvernement. Nous étions dirigé par Méga Corporation qui prenait bien soin de nous. Bref, c'était le paradis des dormeurs ! Mais comme partout, des êtres immondes et chafouins veillaient, tapis dans l'ombre. Ces ignobles monstres sont les Focus. Leur but est de devenir maître du monde (pas très original entre nous). Pour ma part, je n'y voyais pas d'inconvénient, pourvu qu'on me laissât dormir (ce subjonctif imparfait vous est offert par la maison). Mais voilà : avec trois de mes amis, nous étions devenus des Asmens et nous nous étions juré de combattre les Focus et leur maître, le terrible Ocular. Un à un, mes collègues Asmens sont capturés et Ocular à présent contrôle leurs rêves. Je n'ai plus qu'une chose à faire : entrer dans les rêves de mes amis pour les débarrasser de leurs impuretés et surtout pour reconstruire leur image psychique éparpillée un peu partout.

Je me retrouve donc habillé en combattant des rêves, prêt à faire un fantastique voyage au pays des songes. Comme dans tous les rêves, ceux-ci sont complètement délirants : des décors quasi-apocalyptiques, des créatures horribles et des tas d'objets volants non identifiés. Ma mission est simple : tirer dans les démons bleus qui, une fois morts, laissent derrière eux des capsules contenant un morceau de la précieuse image psychique.

Mais il y a aussi ces monstres rouges qui peuvent me fournir une carte me permettant d'avoir accès à un coffre où je pourrais faire une réserve de ... sommeil. Car, dans ce monde, se réveiller est la pire des choses. Aussi dois-je sans cesse surveiller mon indicateur de sommeil. Certains démons me permettent de prendre l'ascenseur. Enfin, les curieuses bêtes vertes qui volent autour de moi, me fourniront de l'énergie de sauteur. Cette énergie me sera nécessaire pour changer de rêve. Ayant bien compris tout cela j'en suis vite arrivé à sauver deux de mes camarades. Mais pour délivrer le dernier, je vais devoir aller dans le monde de WYRM, où tout est encore plus dur, encore plus étrange, encore plus fou.





Notre avis :

Graphismes fournis et colorés, animation correcte, sprites de taille honorable et scénario original, font de Dream Warrior une aventure envoûtante et passionnante. Seule la réponse du joystick et l'absence de musique (qui aurait tellement bien entretenue l'atmosphère) sont à regretter. Dream Warrior est donc un jeu honnête qui plaira à tous ceux qui veulent faire une balade dans un monde étrange.

NOTE
12/20

SKATE CRAZY

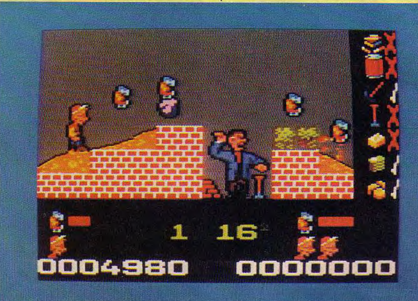
J'me présente, je m'appelle Freddy; mon seul et unique but dans la vie est d'avoir la cote parmi les copains. Ca y est ! J'en entends qui ricanent déjà dans le fond. Attendez de savoir dans quel domaine je me suis imposé d'exceller pour ne pas dire d'être le meilleur : il s'agit d'être le roi du skate-board...

Tout le groupe de patineurs que nous sommes a sélectionné un parking à étages désaffecté pour effectuer les différentes séances d'entraînement; attention, c'est du sérieux car il y a même des juges qui nous attendent à l'arrivée pour noter nos prouesses... et malheureusement aussi nos fautes! En toute modestie, laissez-moi vous raconter mon premier essai.

C'est entre deux petits fanions jaunes que j'attends avec angoisse le signal du départ ; j'ai déjà fait une petite reconnaissance des lieux, mais je dois dire que pour l'instant je ne me sens pas trop prêt à effectuer des cascades telles que sauter des rampes ou du sol ou pivoter en l'air et pourtant je sais que ce genre de figures impressionnerait mes juges pour la notation finale ! Qu'importe, c'est parti ! La piste est délimitée par de vieux pneus ou par des cônes rouges et blancs; autant vous dire qu'il vaut mieux éviter de s'écarter de ces bornes si je veux terminer le parcours dans de bonnes conditions physiques et de temps ! Je ramasse un petit bonus, renverse un petit bidon de coca en effectuant un savant petit dérapage quand, soudain, un tremplin se présente devant moi. Quelle horreur ! Maman, je ne veux pas sauter ! Et pourtant, je n'ai pas le choix car j'arrive à trop grande vitesse pour pouvoir l'éviter.. Lorsque je rouvre les yeux, je découvre que je m'en suis très bien sorti ; je recommencerais ! Je continue mon évolution tout en suivant bien les flèches qui m'indiquent le bon sens ; par contre, je me rends rapidement compte qu'il vaut mieux que j'évite les nids de poule, le sable ou les flaques d'huile qui sont très désagréables et très fatigantes (la notation finale s'en ressent !).



qui s'occupe de noter la complexité et la variété des mouvements, m'a mis un magnifique 0 !



Après avoir évité un objet volant non identifié et une voiture gênante, je me retrouve enfin sur la cible d'arrivée et attend le douloureux verdict des juges bien que je sois confiant. La sentence tombe soudain et je ne comprends pas pourquoi le juge 3,

Qu'importe! Je vais m'entraîner, réussir à passer aux étages suivants du garage pour passer ensuite au circuit du championnat qui se déroule en 4 épreuves. Voici la première épreuve juste pour vous allécher : elle se déroule dans un chantier (original !) et je dois ramasser toutes sortes d'objets, de bonus ou autres tout en évitant la colère des maçons qui m'envoient de grosses pierres...Dur, dur !

Notre avis :

Skate crazy a un avantage : vous avez deux jeux en un puisque chacun est indépendant de l'autre. Côté graphisme, il rentre dans la catégorie de graphisme que je qualifie de mignon avec une animation ayant des performances fort appréciables. A noter que la partie se déroulant dans le garage est la plus difficile et demande plus de technique que dans la seconde partie.



13/20

LE COIN DES AS

7 MOIS — David EHRET
6 MOIS — Laurent SOULAIROL
5 MOIS — Stéphane BIANCHI

4 MOIS — Nicolas ZINZIUS

2 MOIS — Christian SUARD

ARKANOID	999 290	Nicolas ZINZIUS
CRAZY CARS	17 661 290	Christian CHAUMOND
KRAKOUT	7 539 750	Dany CHRESTIAN
RENEGADE	653 700	William HARITON
RYGAR	1 585 100	Arnaud WALLEZ
SPACE HARRIER	5 999 860	Christian SUARD
SUPER SKI	Saut : 118 m Points : 6 340	David SIKA
WINTER GAMES		
– Biathlon	1,44	Stéphane BIANCHI
– Bobsled	14,44	Laurent SOULAIROL
– Speed skating	0 : 26,0	David EHRET
– Sky jump	237,5	David SIKA
WONDER BOY	411 530	Florent TOURNOIS
WORLD GAMES		
– Cliff diving	100	} Cyrille COURRIER
– Slalom skiing	0 : 50,1	} Cyrille COURRIER
– Log rolling	144	} Cyril GENEVRIER
– Bull riding	089	} Cyril GENEVRIER

LES NOUVEAUX PRETENDANTS AU TRONE





Doué ? C'est ce que vous croyez ! Ce n'est pas parce que vous avez atteint 251 317 points à votre Pac Man favori, que vous êtes le plus fort...

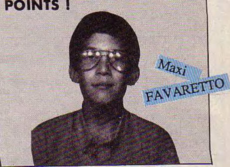
Envoyez-nous vos meilleurs scores, accompagnés d'une photo d'écran et en attestant que vous ne trichez pas : vous monterez peut-être sur la plus haute marche de notre podium. Une photo d'identité peut accompagner votre envoi avec le risque de la voir publiée dans la revue...

Le tableau ci-dessus fait apparaître les meilleurs scores qui nous ont été envoyés. Mais attention !... La liste des jeux présentés dans le tableau n'est pas figée : à vous de la faire grandir en nous apportant de nouveaux records, ce qui ne doit pas vous empêcher de continuer à combattre pour améliorer les anciens records ! Alors, tous à vos joysticks...

MENTION SPECIALE POUR RECORD EXEMPLAIRE A GRYZOR :

999 000

POINTS !



Maxi FAVARETTO



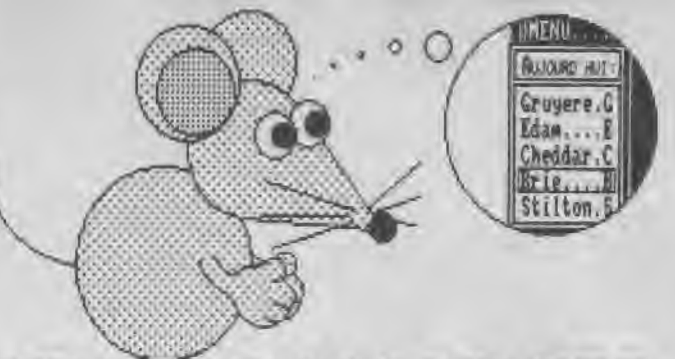
– Cyrille COURRIER et Cyril GENEVRIER
– William HARITON
– David SIKA

DUCHET COMPUTERS & SIREN SOFTWARE

51, Saint-George Road, CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - **Tél. + 44 291 257 80**

EN EXCLUSIVITE :

MATERIEL ET LOGICIELS EN FRANÇAIS POUR AMSTRAD/SCHNEIDER 464/664/6128 A DES PRIX PLANCHER !



SOURIS POUR AMSTRAD/SCHNEIDER CPC

La SOURIS de SIREN SOFTWARE (manuel en français) est 100 % compatible avec la syntaxe de la Souris AMX et compatible avec tous les programmes pour Souris AMX.
Notre SOURIS est aussi compatible avec la plupart des progiciels et jeux utilisant une manette de jeu !
Indispensable pour le travail sérieux et indispensable pour les jeux.
Permet une grande précision avec les stratégies, aventures et arcades.
Prête à fonctionner, trois boutons opérationnels, branchement comme une manette, grande douceur de maniement et simple à utiliser.
Livrée avec la super disquette Française de Gestion Assistée par Icônes : GAI OXFORD.
Avec GAI OXFORD, vous gérez un ou deux lecteurs de disquettes, imprimante, lecteur cassettes, RSX, extensions mémoire DK Tronics, fichiers, programmes, etc. en plaçant le curseur sur une case avec la souris et en appuyant sur ses boutons !
GAI OXFORD comprend (entre autres) formateur 42 pistes et copieur de disquette ultra-rapide, effaceur/récupérateur de fichiers, éditeur de fichiers et de secteurs, redéfinition de touches, etc.
Envoi sur imprimante avec la plupart des opérations !

La SOURIS de SIREN Software pour CPC 464/664/6128 est disponible et ne vaut que 520,00 FF, port compris avec GAI OXFORD gratuit.
(Pour expédition hors Europe ajouter 30 FF S.V.P.)

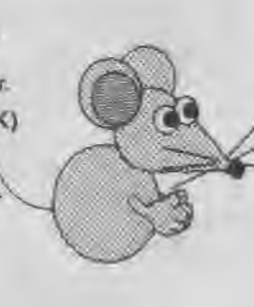
OFFRE PROMO : SOURIS avec GAI OXFORD + OXFORD P.A.O. (voir ci-dessous) = **700,00 FF port compris** (hors Europe + 40 FF)

PUBLICATION ASSISTEE PAR ORDINATEUR POUR CPC 6128

(Les CPC 464 + DD1/664 nécessitent une extension mémoire DK Tronics 64K)

OXFORD P.A.O.

Un FANSTATIQUE progiciel en FRANÇAIS pour créer **facilement** vos mises en page.
La disquette 3'' comprend 350 Koctets de programmes, fichiers, projets, icônes, motifs, figures géométriques, bordures, 28 fontes de caractères, etc. aisément redéfinissables.
Créez **facilement** vos documents, fontes, dessins, icônes, etc.
Intégrez texte, vos copies d'écran personnelles, etc. à vos documents.
Edition, copie et mouvement de blocs de travail entiers.
Edition et création de caractères, motifs, dessins, etc. à un demi pixel près.
Zoom, effets miroir, vidéo inverse, ''tête en bas'' etc.
Compatible avec la SOURIS Siren (et AMX), avec imprimantes matricielles AMSTRAD (sauf DMP1), EPSON et compatibles, et de type IBM.
Copies imprimées multiples, échelle à 100 %, à 50 %, à 25 %.
Nombreuses possibilités, de l'impression légère rapide à l'impression de précision ''une aiguille'' en très haute résolution.
Entièrement en français. Manuel complet très détaillé en français. Enfantin à utiliser.



OXFORD P.A.O. sur disquette 3'' pour CPC 6128 (ou 464 + DD1/664 avec 128 K) ne vaut que 250,00 FF port compris
(Pour expédition hors Europe ajouter 10 FF S.V.P.)

Les produits ci-dessus sont en stock et disponibles EXCLUSIVEMENT en vente par correspondance chez DUCHET COMPUTERS.
Ils ne sont pas en vente dans les magasins.

Envoyez vite votre commande (en français) à :

DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA ANGLETERRE
Téléphone : + 44 291 257 80 ou 44 291 625 780
ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MÊME PAR AVION dans le Monde entier
REGLEMENT à l'ordre de "DUCHET Computers" par :
MANDAT POSTE INTERNATIONAL en Francs
EUROCHEQUE personnel en livres sterling (vous faites la conversion)
CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre établi par votre banque
CHEQUE PERSONNEL Français bancaire ou CCP libellés en Francs
Carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS
(indiquez n° de carte et date de validité, mais n'envoyez pas votre carte)
Si vous êtes pressé, passez votre commande par téléphone EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (indicatif international) **+ 44 291 257 80 ou 44 291 625 780** de 8 h à 19 h

Nous acceptons les commandes par téléphone avec cartes de crédit

MIRAGE IMAGER version T U R B O

enfin le TRANSFERT et la SAUVEGARDE ULTRA-RAPIDES !

RECHARGEZ UN PROGRAMME DE 64 Ko EN 14 SECONDES !
APRES L'AVOIR TRANSFERE EN UNE VINGTAINE DE SECONDES
avec la version TURBO du MIRAGE IMAGER
LE PERIPHERIQUE QUI TRANSFERE et SAUVEGARDE
100 % DES PROGRAMMES

LE MIRAGE IMAGER TURBO



CPC 464/664 :
seulement 450 FF
Port compris

CPC 6128 :
seulement 500 FF
Port et câble 6128 compris

S.V.P. Spécifier si le connecteur du BUS D'EXPANSION est mâle ou femelle.

MANUEL COMPLET de 3000 mots entièrement en Français

Le MIRAGE IMAGER version TURBO est disponible maintenant.
Chez nous, la RUPTURE DE STOCK N'EXISTE PAS.

Ses caractéristiques :

SAUVEGARDE 64 Ko SUR DISQUETTE EN UNE VINGTAINE DE SECONDES
RECHARGE UN PROGRAMME DE 64 Ko EN 14 SECONDES !
TRANSFERT K7 / DISQUETTE ou DISQUETTE / CASSETTE et SAUVEGARDE K7 / K7 ou DISQUETTE / DISQUETTE de tout programme protégé ou non jusqu'à 128 Ko (64 Ko sur 464/664)
SAUVEGARDE K7 EN 3 VITESSES (normale, rapide et TURBO)
TOOLKIT incorporé qui affiche les adresses, INK, PEN et autres détails des programmes et écrans, permettant un bidouillage acharné et intensif
Grâce au TOOLKIT, contemplez instantanément les résultats des bidouillages effectués !
MODE 64 K ou 128 K avec les CPC 6128
Se branche en 2 secondes !
Extrêmement simple à utiliser : guidé par menus et l'on presse UN SEUL BOUTON pour :
Transférer, sauvegarder, recharger
Ne prend aucune place en RAM : il n'est donc pas détectable par l'ordinateur
Très amical, détecte les erreurs de l'opérateur
8 K RAM et 8 K ROM incorporés
Compresse afin d'utiliser un espace minimum sur disque ou cassette
Sauvegarde en un seul bloc (pratique pour archivage)
Compatible avec les ROMS et cartes d'extension et permet aussi de les invalider
Pour usage personnel
Comporte un bus d'extension pour raccorder d'autres périphériques
Stoppez un jeu à n'importe quel moment, sauvegardez et reprenez le au même endroit
TOUS les programmes transférés fonctionnent !

VENTE PAR CORRESPONDANCE - Envoyez votre commande (en Français) directement à :
DUCHET Computers - 51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE - Téléphone : +44 - 291 257 80

ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MÊME PAR AVION dans le Monde entier (Hors Europe ajouter 25 FF S.V.P.)

REGLEMENT à l'ordre de "DUCHET Computers" par :
MANDAT POSTE INTERNATIONAL en Francs
EUROCHEQUE personnel en livres sterling (vous faites la conversion)
CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre établi par votre banque
CHEQUE PERSONNEL Français bancaire ou CCP libellés en Francs
Carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS
(indiquez n° de carte et date de validité, mais n'envoyez pas votre carte)
Si vous êtes pressé, passez votre commande par téléphone EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (indicatif international) **+ 44 291 257 80 ou 44 291 625 780** de 8 h à 19 h



PASSE-MURAILLE

Valable pour
CPC 464
CPC 664
CPC 6128



Gilles CRAGUE
(n° 13 du concours AMSTAR)

O Fortuna, velut luna, statu variabilis, simper crescis aut descrécis, etc. Sur cet air moyen-âgeux, le pieux chevalier se lance en quête d'une belle princesse prisonnière de quelques enchanteurs ou démons des profondeurs obscures, là, où personne n'ose aller, refoulé par la crainte intangible d'un sursaut glauque et mordoré signifiant le retour à la vie éternelle du sceptre abject Apocalysant. Vous n'avez rien compris. Laissez tomber, utilisez simplement les flèches du clavier pour vous déplacer et la touche COPY pour bondir. Bon courage !

```
10  REM ************************          >VA
20  REM ************************          >VB
30  REM **                    **          >PJ
40  REM **                    **          >PK
50 REM ** LE PASSE-MURAILLE  **           >XH
60 REM **                    **           >PE
70 REM **                    **           >PF
80 REM ************************           >VD
90 REM ************************           >VE
100 MODE 1:BORDER 0                       >MG
110 REM ******************                >QA
120 REM **              **                >UH
130 REM ** PRESENTATION **                >UD
140 REM **              **                >UK
150 REM ******************                >QE
160 GOSUB 610:MODE 0                      >NT
170 INK 0,0:INK 1,5:INK 2,26:INK 3, >RJ
6:INK 4,15:PAPER 1:CLS:PEN 4:PAPER
0
180 FOR n=5 TO 25                         >DG
190 IF n/2=INT(n/2) THEN o=150 ELSE >GE
 o=167
200 LOCATE 1,n:PRINT CHR$(o):LOCATE >GL
 2,n:PRINT CHR$(o):NEXT n
210 LOCATE 3,23:PRINT STRING$(18,CH >LP
R$(167)):LOCATE 3,24:PRINT STRING$(
18,CHR$(150)):LOCATE 19,24:PRINT CH
R$(150)+CHR$(150):LOCATE 19,25:PRIN
T CHR$(167)+CHR$(167)
220 FOR n=4 TO 24                         >CK
230 IF n/2=INT(n/2) THEN o=167 ELSE >GZ
 o=150
240 LOCATE 19,n:PRINT CHR$(o):LOCAT >KF
E 20,n:PRINT CHR$(o):NEXT n
250 LOCATE 1,3:PRINT CHR$(150):LOCA >UG
TE 3,3:PRINT CHR$(150):LOCATE 3,4:P
RINT CHR$(167):LOCATE 3,5:PRINT CHR
$(150):LOCATE 18,3:PRINT CHR$(150):
LOCATE 20,3:PRINT CHR$(150):LOCATE
18,4:PRINT CHR$(167):LOCATE 18,5:PR
INT CHR$(150)
260 PAPER 1:PEN 2:LOCATE 8,3:PRINT  >HF
b$:LOCATE 8,4:PRINT e$:LOCATE 8,5:P
RINT f$:LOCATE 8,6:PRINT g$
270 PLOT 287,383,3:DRAW 271,383,3:D >UT
RAW 271,304,3:DRAW 320,304,3:DRAW 3
20,320,3:DRAW 287,320,3:DRAW 287,38
3
280 PLOT 384,383,3:DRAW 336,383,3:D >QC
RAW 336,304,3:DRAW 384,304,3:DRAW 3
84,320,3:DRAW 352,320,3:DRAW 352,33
6,3:DRAW 368,336,3:DRAW 368,352,3:D
RAW 352,352,3:DRAW 352,368,3:DRAW 3
84,368,3:DRAW 384,383,3
290 PLOT 224,288,3:DRAW 176,288,3:D >CU
RAW 176,208,3:DRAW 192,208,3:DRAW 1
92,240,3:DRAW 224,240,3:DRAW 224,28
8,3:PLOT 192,272,3:DRAW 192,256,3:D
RAW 208,256,3:DRAW 208,272,3:DRAW 1
92,272,3
300 PLOT 256,288,3:DRAW 240,208,3:D >QW
RAW 256,208,3:DRAW 256,224,3:DRAW 2
72,224,3:DRAW 272,208,3:DRAW 288,20
8,3:DRAW 272,288,3:DRAW 256,288,3:P
LOT 264,272,3:DRAW 256,240,3:DRAW 2
72,240,3:DRAW 264,272,3
310 PLOT 304,288,3:DRAW 304,240,3:D >QH
RAW 336,240,3:DRAW 336,224,3:DRAW 3
04,224,3:DRAW 304,208,3:DRAW 352,20
8,3:DRAW 352,256,3:DRAW 320,256,3:D
RAW 320,272,3:DRAW 352,272,3:DRAW 3
52,288,3:DRAW 304,288,3
320 PLOT 368,288,3:DRAW 368,240,3:D >QX
RAW 400,240,3:DRAW 400,224,3:DRAW 3
68,224,3:DRAW 368,208,3:DRAW 416,20
8,3:DRAW 416,256,3:DRAW 384,256,3:D
RAW 384,272,3:DRAW 416,272,3:DRAW 4
16,288,3:DRAW 368,288,3
330 PLOT 432,288,3:DRAW 432,208,3:D >QY
RAW 480,208,3:DRAW 480,224,3:DRAW 4
48,224,3:DRAW 448,240,3:DRAW 464,24
0,3:DRAW 464,256,3:DRAW 448,256,3:D
RAW 448,272,3:DRAW 480,272,3:DRAW 4
80,288,3:DRAW 432,288,3
340 PLOT 96,192,3:DRAW 96,112,3:DRA >GU
W 112,112,3:DRAW 112,176,3:DRAW 128
,144,3:DRAW 144,176,3:DRAW 144,112,
3:DRAW 160,112,3:DRAW 160,192,3:DRA
W 144,192,3:DRAW 128,176,3:DRAW 112
,192,3:DRAW 96,192,3
350 PLOT 192,192,3:DRAW 176,192,3:D >CE
RAW 176,112,3:DRAW 224,112,3:DRAW 2
24,192,3:DRAW 208,192,3:DRAW 208,12
8,3:DRAW 192,128,3:DRAW 192,192,3
360 PLOT 240,192,3:DRAW 240,112,3:D >YW
RAW 256,112,3:DRAW 256,144,3:DRAW 2
72,112,3:DRAW 288,112,3:DRAW 272,14
4,3:DRAW 288,144,3:DRAW 288,192,3:D
RAW 240,192,3:PLOT 256,176,3:DRAW 2
56,160,3:DRAW 272,160,3:DRAW 272,17
6,3:DRAW 256,176,3
370 PLOT 320,192,3:DRAW 304,112,3:D >QH
RAW 320,112,3:DRAW 320,128,3:DRAW 3
36,128,3:DRAW 336,112,3:DRAW 352,11
2,3:DRAW 336,192,3:DRAW 320,192,3:P
LOT 328,176,3:DRAW 320,144,3:DRAW 3
36,144,3:DRAW 328,176,3
380 PLOT 368,192,3:DRAW 368,112,3:D >BL
RAW 384,112,3:DRAW 384,192,3:DRAW 3
68,192,3
390 FOR u=0 TO 48 STEP 48                 >RY
400 PLOT 400+u,192,3:DRAW 400+u,112 >MC
,3:DRAW 432+u,112,3:DRAW 432+u,128,
3:DRAW 416+u,128,3:DRAW 416+u,192,3
:DRAW 400+u,192.3:NEXT u
410 PLOT 496,192,3:DRAW 496,112,3:D >QA
RAW 544,112,3:DRAW 544,128,3:DRAW 5
12,128,3:DRAW 512,144,3:DRAW 528,14
4,3:DRAW 528,160,3:DRAW 512,160,3:D
RAW 512,176,3:DRAW 544,176,3:DRAW 5
44,192,3:DRAW 496,192,3
420 d1=50:d2=500:GOSUB 470                >UP
430 FOR n=0 TO 1500:NEXT n                >TD
440 SPEED INK 40,10:INK 8,8,5:PEN 8 >CB
:LOCATE 3,20:PRINT "APPUYEZ SUR [c]
":LOCATE 4,21:PRINT "POUR COMMENCER
"
450 IF INKEY$<>"c" THEN GOTO 450 EL >LK
SE CLS:SPEED INK 10,10:GOTO 570
```

```
460 REM **************************** >ZN
*
470 REM ** SOUS-PROGRAMME DE SONS * >DR
*
480 REM **************************** >ZQ
*
490 RESTORE 550                      >ED
500 FOR n=1 TO 90 STEP 2             >QZ
510 READ a:READ b                    >LJ
520 SOUND 1,a,d1,7:SOUND 4,b,d1,6:F >WA
OR c=0 TO d2:NEXT c
530 NEXT n                           >PB
540 SOUND 1,426,150,5:SOUND 4,213,1 >PH
50,7:RETURN
550 DATA 284,358,284,284,284,284,28 >WD
4,426,319,284,358,284,358,358,379,2
84,426,284,426,426,358,284,284,284,
213,358,213,284,213,284,213,426,239
,284,268,284,268,319,284,284,319,26
8,319,426,284,284,268,268,284,379,2
68,319,284,284
560 DATA 225,451,268,284,284,284,28 >KB
4,358,319,284,358,284,358,426,379,2
84,426,284,379,379,379,284,379,284,
379,451,358,284,379,284,426,426,358
,426,284,426
570 v=3                              >QJ
580 GOSUB 890                        >JK
590 AFTER 6000 GOSUB 3890            >RF
600 IF tb=1 THEN GOTO 1270           >TQ
610 REM +++++++++++++++++++          >RT
620 REM ++                 ++        >VJ
630 REM ++ REDEFINITIONS ++          >VT
640 REM ++                 ++        >WA
650 REM +++++++++++++++++++          >RX
660 SYMBOL AFTER 144                 >PE
670 SYMBOL 145,60,28,20,60,28,12,24 >DE
,12
680 SYMBOL 146,30,28,20,30,28,24,12 >DD
,24
690 SYMBOL 147,62,127,93,93,93,93,2 >ER
8,8
700 SYMBOL 148,28,28,24,16,20,54,34 >DP
,34
710 SYMBOL 149,28,28,12,4,20,20,20, >CG
20
720 SYMBOL 150,0,239,239,239,239,23 >FQ
9,239,0:SYMBOL 167,0,127,127,127,12
7,127,127,0
730 REM ** NENUPHARS **              >QF
740 SYMBOL 151,145,145,219,219,219, >LN
255,126,60
750 REM ** NUAGES **                 >MD
760 SYMBOL 152,1,3,3,7,7,7,15,15:SY >ZT
MBOL 153,128,128,192,224,224,224,24
0,240:SYMBOL 154,240,224,224,192,19
2,192,128,128:SYMBOL 155,15,15,7,7,
7,3,1,1
770 SYMBOL 156,255,254,254,252,252, >ZW
252,248,248:SYMBOL 157,255,255,127,
127,127,63,31,31:SYMBOL 158,248,248
,252,254,254,254,255,255:SYMBOL 159
,31,63,63,127,127,127,255,255
780 SYMBOL 169,0,0,32,114,119,255,2 >BA
55,255:SYMBOL 168,255,255,127,126,6
2,28,0,0
790 b$=CHR$(32)+CHR$(159)+CHR$(153) >KD
:c$=CHR$(152)+CHR$(143)+CHR$(158):d
$=CHR$(155)+CHR$(143)+CHR$(156):e$=
CHR$(159)+CHR$(143)+CHR$(158):f$=CH
R$(157)+CHR$(143)+CHR$(156):g$=CHR$
(155)+CHR$(143)+CHR$(154)
800 REM ** ARBRES  **                >MX
810 SYMBOL 160,70,60,24,24,24,24,24 >AZ
,24:SYMBOL 161,255,255,255,255,255,
255,126,126:SYMBOL 162,124,124,126,
126,126,126,255,255:SYMBOL 163,24,2
4,24,28,60,60,60,60
820 REM ** PONT-LEVI **              >QG
830 SYMBOL 164,3,3,3,3,3,3,3,3:SYMB >HK
OL 165,255,255,255,255,0,0,0,0:a$=C
HR$(165)+CHR$(165)+CHR$(165)
840 REM ** VAGUES **                 >MM
850 SYMBOL 166,17,51,119,255,255,25 >BU
5,255,255:h$=CHR$(166)+CHR$(166)+CH
R$(166)
860 REM ** HEROS TUE **               >PA
870 SYMBOL 170,0,24,60,188,188,188, >GA
188,152:SYMBOL 171,24,60,60,61,61,6
1,25,25:SYMBOL 172,216,126,63,61,61
,61,61,61:SYMBOL 173,27,126,252,188
,188,188,188,188:SYMBOL 174,60,24,2
4,60,38,98,66,195
880 RETURN                           >AB
890 REM +++++++++++++++++++++        >UR
900 REM ++                  ++       >WD
910 REM ++ INITIALISATIONS ++        >XL
920 REM ++                  ++       >WF
930 REM +++++++++++++++++++++        >UL
940 t=146:p=148:a=0                  >NJ
950 x=1:y=18:tb=1:p1=164:f=15:xn=7: >VV
e=0:x1=16:m=40
960 RETURN                           >AA
970 REM ++++++++++++++++++           >RB
980 REM ++                ++         >WF
990 REM ++ DEPLACEMENTS ++           >UF
1000 REM ++               ++         >AJ
1010 REM ++++++++++++++++++          >RQ
1020 IF x>=16 THEN b=0 ELSE b=1      >XC
1030 PAPER b                         >BA
1040 IF INKEY(1)=0 THEN t=146:LOCAT >FL
E x,y:PRINT " ":LOCATE x,y-1:PRINT
" ":LOCATE x,y-2:PRINT " ":x=x+1:SO
UND 1,142:GOTO 1080
1050 IF INKEY(8)=0 THEN t=145:LOCAT >FE
E x,y:PRINT " ":LOCATE x,y-1:PRINT
" ":LOCATE x,y-2:PRINT " ":x=x-1:SO
UND 1,159:GOTO 1080
1060 IF INKEY(9)=0 AND t=146 THEN L >BZ
OCATE x,y:PRINT " ":LOCATE x,y-1:PR
INT " ":LOCATE x,y-2:PRINT " ":SOUN
D 1,106:GOSUB 1120
1070 IF INKEY(9)=0 AND t=145 THEN L >BD
OCATE x,y:PRINT " ":LOCATE x,y-1:PR
INT " ":LOCATE x,y-2:PRINT " ":SOUN
D 1,119:GOSUB 1210
1080 IF x/2=INT(x/2) THEN p=149 ELS >HT
E p=148
1090 IF x<=1 THEN x=1                >NZ
1100 IF x>=x1 THEN x=x1:PAPER 0      >ZH
1110 CALL &BD19:RETURN               >RL
1120 REM +++++++++++++++++++++++++++ >BM
++++
1130 REM ++ SOUS-PROGRAMMES DE SAUT >GK
S ++
1140 REM +++++++++++++++++++++++++++ >BP
++++
1150 x=x+1:y=y-1                     >LE
1160 IF x>=x1 THEN x=x1:PAPER 0:y=y >PM
+1:RETURN
1170 PEN 12:LOCATE x,y:PRINT CHR$(1 >ZE
48):LOCATE x,y-1:PRINT CHR$(147):LO
CATE x,y-2:PRINT CHR$(146):GOSUB 27
50:FOR n=0 TO 80:NEXT n:GOSUB 2750:
FOR n=0 TO 80:NEXT n
1180 GOSUB 2750                      >XG
1190 FOR n=0 TO 80:NEXT n:GOSUB 275 >MV
0:LOCATE x,y:PRINT " ":LOCATE x,y-1
:PRINT " ":LOCATE x,y-2:PRINT " ":S
OUND 1,142:x=x+1:y=y+1
1200 RETURN                          >EG
1210 x=x-1:y=y-1                     >LD
1220 IF x<=1 THEN x=1:y=y+1:RETURN  >CJ
1230 PEN 12:LOCATE x,y:PRINT CHR$(1 >ZA
48):LOCATE x,y-1:PRINT CHR$(147):LO
CATE x,y-2:PRINT CHR$(145):GOSUB 27
50:FOR n=0 TO 80:NEXT n:GOSUB 2750:
FOR n=0 TO 80:NEXT n
1240 GOSUB 2750                      >XD
1250 FOR n= 0 TO 80:NEXT n:GOSUB 27 >NH
50:LOCATE x,y:PRINT " ":LOCATE x,y-
1:PRINT " ":LOCATE x,y-2:PRINT " ":
SOUND 1,159:x=x-1:y=y+1
1260 RETURN                          >FC
1270 REM *************************** >EF
*******
1280 REM **                          >EE
     **
1290 REM **      TABLEAU NUMERO 1   >YR
     **
1300 REM **                          >DH
```

PROGRAMMES

```
**
1310 REM ************************* >EA
*******
1320 GOSUB 610                     >PC
1330 INK 0,0:INK 1,0:INK 2,0:INK 3, >BW
0:INK 4,0:INK 5,0:INK 6,0:INK 7,0:I
NK 8,0:INK 9,0:INK 10,0:INK 11,0:IN
K 15,3,4
1340 WINDOW #1,1,25,20,25:PAPER #1, >JW
0:CLS #1
1350 WINDOW #2,1,15,12,18:PAPER #2, >JD
1:CLS #2
1360 WINDOW #3,1,20,1,11:PAPER #3,2 >HG
:CLS #3
1370 WINDOW #4,1,11,19,20:PAPER #4, >JK
3:CLS #4
1380 PEN 15:LOCATE 4,7:PRINT "TABLE >MB
AU No 1"
1390 PAPER 1:PEN 4:LOCATE 2,18:PRIN >VT
T CHR$(151):LOCATE 7,18:PRINT CHR$(
151):LOCATE 9,18:PRINT CHR$(151):LO
CATE 12,18:PRINT CHR$(151)
1400 PAPER 1:PEN 5:LOCATE 1,14:PRIN >DY
T STRING$(14,CHR$(160))
1410 FOR n=1 TO 14                 >LK
1420 IF n/2=INT(n/2) THEN c=6 ELSE  >DE
c=7
1430 PAPER 1:PEN c:LOCATE n,13:PRIN >ZY
T CHR$(161):LOCATE n,12:PRINT CHR$(
162)
1440 PAPER 2:PEN c:LOCATE n,11:PRIN >XP
T CHR$(163):NEXT n
1450 FOR n=17 TO 20:FOR m=4 TO 20:P >MR
APER 0:PEN 9
1460 IF m/2=INT(m/2) THEN g=150 ELS >HU
E g=167
1470 LOCATE n,m:PRINT CHR$(g):NEXT  >MA
m:NEXT n
1480 PAPER 0:PEN 9:FOR n=19 TO 20   >ZN
1490 IF n/2=INT(n/2) THEN g=150 ELS >HZ
E g=167
1500 LOCATE 16,n:PRINT CHR$(g):NEXT >FK
 n
1510 FOR n=4 TO 14                 >LP
1520 IF n/2=INT(n/2) THEN g=150 ELS >HT
E g=167
1530 LOCATE 16,n:PRINT CHR$(g):NEXT >FN
 n
1540 FOR n=3 TO 6                  >DA
1550 IF n/2=INT(n/2) THEN g=150 ELS >HW
E g=167
1560 LOCATE 15,n:PRINT CHR$(g):NEXT >FQ
 n
1570 LOCATE 17,3:PRINT CHR$(167):LO >FY
CATE 19,3:PRINT CHR$(167)
1580 PAPER 1:PEN 11:LOCATE 13,20:PR >LU
INT h$:LOCATE 13,19:PRINT "   "
1590 PAPER 1:PEN 3:LOCATE 12,19:PRI >BM
NT CHR$(158):LOCATE 12,20:PRINT CHR
$(143)
1600 PAPER 2:PEN 8:LOCATE 2,2:PRINT >HP
 b$:LOCATE 2,3:PRINT c$:LOCATE 2,4:
PRINT d$:LOCATE 12,2:PRINT b$:LOCAT
E 12,3:PRINT e$:LOCATE 12,4:PRINT f
$:LOCATE 12,5:PRINT g$
1610 GOSUB 890:PEN 5:LOCATE xn,3:PR >DJ
INT CHR$(169):LOCATE xn,4:PRINT CHR
$(168)
1620 PEN 10:PAPER 1:FOR n=13 TO 18: >PF
LOCATE 15,n:PRINT CHR$(pl):NEXT n
1630 LOCATE 1,23:PEN 8:PAPER 0:LOCA >WZ
TE 1,22:PRINT "IL VOUS RESTE ENCORE
":LOCATE 6,23:PRINT v;"   VIE(S)"
1640 GOSUB 1830                    >XF
1650 REM ************************* >XU
1660 REM ** PROGRAMME PRINCIPAL ** >BD
1670 REM ************************* >XW
1680 IF f=5 OR f=10 OR f=15 OR f=20 >UB
 OR f=25 OR f=30 OR f=35 OR f=40 OR
 f=45 OR f=50 OR f=55 OR f=60 THEN
GOSUB 1980
1690 f=f+1                         >KB
1700 GOSUB 970                     >QD
1710 GOSUB 1890                    >XK
1720 GOSUB 2100                    >WF
1730 a=a+1                         >HG
1740 IF a=m THEN a=0:GOSUB 1760    >YC
1750 GOTO 1680                     >NF
1760 REM ************************* >EK
*******
1770 REM ** SOUS-PROGRAMME DU PONT- >KU
LEVI **
1780 REM ************************* >EM
*******
1790 GOSUB 1890:PAPER 1:PEN 10     >XY
1800 IF pl=165 THEN LOCATE 13,19:PR >RD
INT "   ":GOSUB 970:GOSUB 1890:PAPE
R 1:PEN 10:FOR n=0 TO 100:NEXT n:pl
=164:m=40:GOSUB 970:GOSUB 1890:PAPE
R 1:PEN 10:FOR n=12 TO 18:LOCATE 15
,n:PRINT CHR$(pl):NEXT n:GOTO 1820
1810 IF pl=164 THEN pl=165:m=7:GOSU >RJ
B 970:GOSUB 1890:PAPER 1:PEN 10:FOR
 n=12 TO 18:LOCATE 15,n:PRINT " ":N
EXT n:FOR n=0 TO 100:NEXT n:GOSUB 9
70:GOSUB 1890:PAPER 1:PEN 10:LOCATE
 13,19:PRINT a$
1820 RETURN                        >FE
1830 REM ************************* >AJ
***
1840 REM ** COULEURS DU 1er TABLEAU >DE
 **
1850 REM ************************* >AL
***
1860 PAPER 2:LOCATE 4,7:PRINT "    >JP
1870 INK 0,0:INK 1,18:INK 2,11:INK  >XB
3,13:INK 4,4:INK 5,13:INK 6,9:INK 7
,12:INK 8,26:INK 9,15:INK 10,10:INK
 11,2:INK 12,6:INK 13,7:INK 14,24
1880 RETURN                        >GA
1890 REM ************************  >WB
1900 REM ** POSITIONS DU HEROS **  >AF
1910 REM ************************  >WU
1920 IF x>=x1 THEN b=0 ELSE b=1    >XD
1930 PAPER b:PEN 12:LOCATE x,y:PRIN >RT
T CHR$(p):LOCATE x,y-1:PRINT CHR$(1
47):LOCATE x,y-2:PRINT CHR$(t)
1940 IF tb>=2 THEN RETURN          >UM
1950 IF tb=1 AND x=16 THEN CLS:tb=2 >LE
:GOTO 2440
1960 GOSUB 2100                    >XB
1970 RETURN                        >GA
1980 REM ************************* >AQ
***
1990 REM ** SOUS-PROGRAMME DU NUAGE >FH
 **
2000 REM ************************* >AY
***
2010 PAPER 2:PEN 5:LOCATE xn,3:PRIN >HR
T " ":LOCATE xn,4:PRINT " "
2020 PAPER 1:PEN 12:GOSUB 970:GOSUB >GR
 1890
2030 PAPER 2:PEN 5                 >LH
2040 IF f=5 OR f=10 OR f=15 OR f=20 >DN
 OR f=25 OR f=30 THEN xn=xn+1
2050 IF f=35 OR f=40 OR f=45 OR f=5 >EM
0 OR f=55 OR f=60 THEN xn=xn-1
2060 LOCATE xn,3:PRINT CHR$(169):LO >GW
CATE xn,4:PRINT CHR$(168)
2070 IF f=60 THEN f=0              >NA
2080 IF xn=11 OR xn=5 THEN GOSUB 23 >CD
00
2090 RETURN                        >FE
2100 REM ***************           >PT
2110 REM ** HEROS TUE **           >QD
2120 REM ***************           >PV
2130 IF (x=2 OR x=7 OR x=9 OR x=12) >YD
 AND y=18 THEN GOTO 2180
2140 IF x>=13 AND x<=15 AND pl=164  >NT
THEN GOTO 2180
2150 RETURN                        >FB
2160 REM ** ANIMATION **           >RY
2170 IF xe=x THEN GOTO 2180 ELSE RE >FH
TURN
2180 ENT 1,70,10,4:SOUND 1,300,200, >YH
7,0,1:LOCATE x,y:PRINT " ":LOCATE x
,y-1:PRINT " ":LOCATE x,y-2:PRINT "
 "
2190 IF x=2 OR x=7 OR x=9 OR x=12 T >NB
HEN PAPER 1:PEN 4:LOCATE x,y:PRINT
CHR$(151):PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
```




```
2200 IF x>=13 AND x<=15 AND p1=164  >HH
THEN 2240
2210 PAPER 1:PEN 13:LOCATE x,y:PRIN >WK
T CHR$(174):LOCATE x,y-1:PRINT CHR$
(172):LOCATE x,y-2:PRINT CHR$(170):
FOR n=0 TO 500:NEXT n:PRINT CHR$(22
)+CHR$(0):LOCATE x,y:PRINT " ":LOCA
TE x,y-1:PRINT " ":LOCATE x,y-2:PRI
NT " "
2220 e=e+1:IF e=3 THEN GOTO 2280    >YJ
2230 LOCATE x,y:PRINT CHR$(174):LOC >ZC
ATE x,y-1:PRINT CHR$(173):LOCATE x,
y-2:PRINT CHR$(171):FOR n=0 TO 500:
NEXT n:GOTO 2210
2240 PAPER 1:PEN 13:LOCATE x,y:PRIN >BG
T " ":LOCATE x,y-1:PRINT " ":LOCATE
 x,y-2:PRINT " ":y=y+1
2250 LOCATE x,y:PRINT CHR$(170):FOR >VN
 n=0 TO 600:NEXT n:LOCATE x,y:PRINT
 " "
2260 e=e+1:IF e=3 THEN GOTO 2280    >YN
2270 LOCATE x,y:PRINT CHR$(171):FOR >HE
 n=0 TO 600:NEXT n:GOTO 2250
2280 v=v-1                          >NB
2290 IF v=0 THEN 3900 ELSE 1270     >WJ
2300 REM ************************** >DT
******
2310 REM ** SOUS-PROGRAMME DE L'ECL >YB
AIR **
2320 REM ************************** >DV
******
2330 xe=x                           >JG
2340 IF x<5 THEN xe=5               >PJ
2350 IF x>11 THEN xe=11             >QY
2360 h=14:PLOT (xe-1)*32+31,400,h:D >YW
RAW (xe-1)*32,336,h:DRAW xe*32+31,3
04,14
2370 GOSUB 970:GOSUB 1890           >TW
2380 DRAW (xe-1)*32,256,h:DRAW (xe- >VT
1)*32+31,192,h:DRAW (xe-1)*32+16,16
0,h
2390 GOSUB 2170:GOSUB 2100          >UW
2400 ENV 3,5,-2,20:SOUND 4,0,-1,10, >EF
3,,30
2410 PAPER 2:FOR n=1 TO 5:LOCATE xe >TB
,n:PRINT " ":NEXT n:LOCATE xe+1,6:P
RINT " ":FOR n=7 TO 10:LOCATE xe,n:
PRINT "  ":NEXT n:IF xe/2=INT(xe/2)
 THEN c=7 ELSE c=6
2420 GOSUB 970:GOSUB 1890:PAPER 2:P >HC
EN c:LOCATE xe,11:PRINT CHR$(163):P
APER 1:LOCATE xe,12:PRINT CHR$(162)
:LOCATE xe,13:PRINT CHR$(161):PEN 5
:LOCATE xe,14:PRINT CHR$(160):LOCAT
E xe,15:PRINT " "
2430 RETURN                         >FC
2440 REM ************************** >EF
*******
2450 REM **                         >EE
      **
2460 REM **      TABLEAU NUMERO 2   >YT
      **
2470 REM **                         >EG
      **
2480 REM ************************** >EK
*******
2490 INK 0,0:INK 1,0:INK 2,0:INK 3, >DV
0:INK 4,0:INK 5,9:INK 7,4,3
2500 WINDOW #2,1,20,1,10:PAPER #2,2 >HZ
:CLS #2
2510 WINDOW #3,1,20,21,25:PAPER #3, >JY
0:CLS #3
2520 PEN 7:LOCATE 5,3:PRINT "TABLEA >MK
U No";tb
2530 PAPER 0:PEN 1:FOR n=8 TO 20    >YX
2540 IF n/2=INT(n/2) THEN g=150 ELS >HW
E g=167
2550 LOCATE 1,n:PRINT STRING$(20,CH >KJ
R$(g))
2560 NEXT n                         >WD
2570 PEN 2:FOR n= 3 TO 18 STEP 3:LO >YR
CATE n,8:PRINT CHR$(143):LOCATE n,9
:PRINT CHR$(143):LOCATE n,10:PRINT
CHR$(143):NEXT n
2580 SYMBOL 176,32,64,128,255,255,1 >JG
28,64,32
2590 x1=20:x=1:y=7:b=2:t=146:p=148: >UA
f0=20:p0=7:e=0
2600 FOR n=0 TO 3000:NEXT n:PEN 4:P >PU
APER 0:LOCATE 1,22:PRINT "IL VOUS R
ESTE ENCORE":LOCATE 6,23:PRINT v;"
 VIE(S)"
2610 PAPER 2:LOCATE 5,3:PRINT "     >BB
          ":INK 0,0:INK 1,15:INK 2,1
:INK 3,13:INK 4,26:INK 7,4,3
2620 IF tb=2 THEN 2680              >PD
2630 IF tb=3 THEN 3100              >PT
2640 IF tb=4 THEN 3460              >PE
2650 REM ************************** >XV
2660 REM ** PROGRAMME PRINCIPAL **  >BE
2670 REM ************************** >XX
2680 PEN 5:LOCATE f0,p0:PRINT CHR$( >GZ
176)
2690 GOSUB 1040:GOSUB 1930          >UE
2700 GOSUB 2910                     >XD
2710 IF x=20 THEN 3050              >PE
2720 f0=f0-1:LOCATE f0+1,p0:PRINT " >DE
"
2730 IF f0=0 THEN f0=20             >PU
2740 GOTO 2660                      >NE
2750 REM ************************** >NL
****************
2760 REM ** SAUT ET FLECHE DES TABL >PX
EAUX 2,3 ET 4 **
2770 REM ************************** >NN
****************
2780 IF tb=1 THEN RETURN            >TF
2790 LOCATE f0,p0:PRINT " ":f0=f0-1 >CL

2800 IF f0=0 THEN f0=20             >PR
2810 PEN 5:LOCATE f0,p0:PRINT CHR$( >GU
176)
2820 IF tb=2 THEN RETURN            >TB
2830 LOCATE c0,h:PRINT " ":h=h+1    >ZF
2840 IF h=7 THEN h=1:GOSUB 3250     >XB
2850 PEN 3:LOCATE c0,h:PRINT CHR$(1 >FY
75)
2860 IF tb=3 THEN RETURN            >TG
2870 LOCATE f1,p0:PRINT " ":f1=f1-1 >CN

2880 IF f1=0 THEN  f1=20            >PH
2890 PEN 5:LOCATE f1,p0:PRINT CHR$( >QW
176):RETURN
2900 REM ***************            >PB
2910 REM ** HEROS TUE **            >QM
2920 REM ***************            >PD
2930 IF (x=3 OR x=6 OR x=9 OR x=12  >HZ
OR x=15 OR x=18) AND y=7 THEN 3020

2940 IF x=f0 THEN 2950 ELSE RETURN  >BF
2950 ENT 1,70,10,4:SOUND 1,300,200, >YN
7,0,1:LOCATE x,y:PRINT " ":LOCATE x
,y-1:PRINT " ":LOCATE x,y-2:PRINT "
 "
2960 PAPER 2:PEN 13:LOCATE x,y:PRIN >WZ
T CHR$(174):LOCATE x,y-1:PRINT CHR$
(172):LOCATE x,y-2:PRINT CHR$(170):
FOR n=0 TO 500:NEXT n:PRINT CHR$(22
)+CHR$(0):LOCATE x,y:PRINT " ":LOCA
TE x,y-1:PRINT " ":LOCATE x,y-2:PRI
NT " "
2970 e=e+1:IF e=3 THEN GOTO 2990    >YF
2980 LOCATE x,y:PRINT CHR$(174):LOC >ZD
ATE x,y-1:PRINT CHR$(173):LOCATE x,
y-2:PRINT CHR$(171):FOR n=0 TO 500:
NEXT n:GOTO 2960
2990 v=v-1                          >NK
3000 IF v=0 THEN 3900               >NG
3010 CLS:GOTO 2490                  >MG
3020 LOCATE x,y:PRINT " ":LOCATE x, >UB
y-1:PRINT " ":LOCATE x,y-2:PRINT "
":y=y+3:GOTO 2950
3030 REM *******************        >TT
3040 REM **                **       >BC
3050 REM **  TABLEAU No 3 **        >TL
3060 REM **                **       >BE
3070 REM *******************        >TX
3080 tb=3                           >EF
3090 GOTO 2490                      >NE
3100 SYMBOL 175,24,56,124,124,124,6 >HG
0,56,16:c0=INT(RND*20)+1:h=1
```

```
3110 REM ************************  >XL
3120 REM ** PROGRAMME PRINCIPAL **  >BW
3130 REM ************************  >XN
3140 PEN 5:LOCATE f0,p0:PRINT CHR$( >GQ
176)
3150 PEN 3:LOCATE c0,h:PRINT CHR$(1 >FR
75)
3160 GOSUB 1040                    >WH
3170 GOSUB 1930                    >XG
3180 GOSUB 3290                    >XJ
3190 IF x=20 THEN 3420             >PJ
3200 f0=f0-1:LOCATE f0+1,p0:PRINT " >DY
"
3210 h=h+1:LOCATE c0,h-1:PRINT " "  >BQ
3220 IF f0=0 THEN f0=20            >PN
3230 IF h=7 THEN GOSUB 3250        >UL
3240 GOTO 3120                     >MC
3250 h=1:c0=INT(RND*18)+1:ENV 2,5,- >QH
2,20:SOUND 2,0,-1,10,2,,30:RETURN
3260 REM ***************           >PB
3270 REM ** HEROS TUE **           >QM
3280 REM ***************           >PD
3290 IF (x=3 OR x=6 OR x=9 OR x=12  >JB
OR x=15 OR x=18) AND y=7 THEN 3390
3300 IF x=f0 THEN 3320             >PX
3310 IF x=c0 AND (y=h OR y-1=h OR y >DJ
-2=h) THEN 3320 ELSE RETURN
3320 ENT 1,70,10,4:SOUND 1,300,200, >YE
7,0,1:LOCATE x,y:PRINT " ":LOCATE x
,y-1:PRINT " ":LOCATE x,y-2:PRINT "
"
3330 PAPER 2:PEN 13:LOCATE x,y:PRIN >WQ
T CHR$(174):LOCATE x,y-1:PRINT CHR$
(172):LOCATE x,y-2:PRINT CHR$(170):
FOR n=0 TO 500:NEXT n:PRINT CHR$(22
)+CHR$(0):LOCATE x,y:PRINT " ":LOCA
TE x,y-1:PRINT " ":LOCATE x,y-2:PRI
NT " "
3340 e=e+1:IF e=3 THEN GOTO 3360    >YN
3350 LOCATE x,y:PRINT CHR$(174):LOC >ZL
ATE x,y-1:PRINT CHR$(173):LOCATE x,
y-2:PRINT CHR$(171):FOR n=0 TO 500:
NEXT n:GOTO 3330
3360 v=v-1                         >NB
3370 IF v=0 THEN 3900              >NT
3380 CLS:GOTO 3050                 >MK
3390 LOCATE x,y:PRINT " ":LOCATE x, >UD
y-1:PRINT " ":LOCATE x,y-2:PRINT "
":y=y+3:GOTO 3320
3400 REM *****************         >RB
3410 REM **             **         >BB
3420 REM ** TABLEAU No 4 **        >TA
3430 REM **             **         >BD
3440 REM *****************         >RF
3450 tb=4:GOTO 2490                >NR
3460 c0=INT(RND*18)+1:h=1:w=0:f1=20 >AA
:SYMBOL 177,28,62,22,30,63,31,13,9:
SYMBOL 178,28,62,62,62,62,28,28,24:
SYMBOL 179,28,60,62,126,127,127,20,
20:INK 8,16:INK 9,15:INK 10,26
3470 PEN 8:LOCATE 20,4:PRINT CHR$(1 >ZC
77):PEN 9:LOCATE 20,5:PRINT CHR$(17
8):PEN 10:LOCATE 20,6:PRINT CHR$(17
9)
3480 SPEED INK 10,10:PEN 7:PAPER 0: >PL
LOCATE 1,24:PRINT "ATTENTION,LA FAT
IGUE":PAPER 2
3490 INK 11,13:PLOT 598,304,11:DRAW >AD
 638,304,11:DRAW 638,356,11:DRAW 59
8,356,11:DRAW 598,304,11
3500 REM ************************  >XP
3510 REM ** PROGRAMME PRINCIPAL **  >BZ
3520 REM ************************  >XR
3530 PEN 5:LOCATE f0,p0:PRINT CHR$( >GU
176)
3540 PEN 3:LOCATE c0,h:PRINT CHR$(1 >FV
75)
3550 w=w+1                         >NC
3560 IF w>=10 THEN GOSUB 3680      >WT
3570 GOSUB 1040                    >XC
3580 GOSUB 1930                    >YB
3590 GOSUB 3760                    >YF
3600 IF x=19 THEN INK 11,1:FOR n=0  >AH
TO 1000:NEXT n:GOTO 4150
3610 f0=f0-1:LOCATE f0+1,p0:PRINT " >DD
"
3620 h=h+1:LOCATE c0,h-1:PRINT " "  >BW
3630 IF f0=0 THEN f0=20            >PU
3640 IF h=7 THEN GOSUB 3250        >UR
3650 IF w>=10 THEN GOSUB 3710      >WL
3660 GOTO 3500                     >NA
3670 REM ****************          >QV
3680 REM ** 2eme FLECHE **         >RJ
3690 REM ****************          >QX
3700 PEN 5:LOCATE f1,p0:PRINT CHR$( >QL
176):RETURN
3710 f1=f1-1:LOCATE f1+1,p0:PRINT " >DH
"
3720 IF f1=0 THEN f1=20            >PW
3730 IF w=100 THEN w=10            >QW
3740 RETURN                        >FH
3750 REM ***************           >PF
3760 REM ** HEROS TUE **           >QR
3770 REM ***************           >PH
3780 IF (x=3 OR x=6 OR x=9 OR x=12  >JK
OR x=15 OR x=18) AND y=7 THEN 3880
3790 IF x=f0 OR x=f1 THEN 3810      >WL
3800 IF x=c0 AND (y=h OR y-1=h OR y >DY
-2=h) THEN 3810 ELSE RETURN
3810 ENT 1,70,10,4:SOUND 1,300,200, >YJ
7,0,1:LOCATE x,y:PRINT " ":LOCATE x
,y-1:PRINT " ":LOCATE x,y-2:PRINT "
"
3820 PAPER 2:PEN 13:LOCATE x,y:PRIN >WV
T CHR$(174):LOCATE x,y-1:PRINT CHR$
(172):LOCATE x,y-2:PRINT CHR$(170):
FOR n=0 TO 500:NEXT n:PRINT CHR$(22
)+CHR$(0):LOCATE x,y:PRINT " ":LOCA
TE x,y-1:PRINT " ":LOCATE x,y-2:PRI
NT " "
3830 e=e+1:IF e=3 THEN GOTO 3850    >YX
3840 LOCATE x,y:PRINT CHR$(174):LOC >ZV
ATE x,y-1:PRINT CHR$(173):LOCATE x,
y-2:PRINT CHR$(171):FOR n=0 TO 500:
NEXT n:GOTO 3820
3850 v=v-1                         >NF
3860 IF v=0 THEN 3900              >NX
3870 CLS:GOTO 3420                 >MQ
3880 LOCATE x,y:PRINT " ":LOCATE x, >UM
y-1:PRINT " ":LOCATE x,y-2:PRINT "
":y=y+3:GOTO 3810
3890 REM ***************           >QA
3900 REM ** FIN DU JEU **          >QX
3910 REM ***************           >QT
3920 REM ** PERDU **               >MG
3930 BORDER 1:INK 0,1:INK 1,0:INK 2 >UG
,15:PAPER 0:CLS:FOR n=0 TO 1000:NEX
T n
3940 RESTORE 4010:PAPER 1:PEN 2    >YD
3950 FOR n=1 TO 200 STEP 2::READ a: >FH
READ b
3960 IF b/2=INT(b/2) THEN g=150 ELS >HC
E g=167
3970 LOCATE a,b:PRINT CHR$(g)      >XU
3980 NEXT n                        >XA
3990 d1=100:d2=1000:GOSUB 470      >WY
4000 GOTO 4130                     >LK
4010 DATA 2,8,3,8,4,8,5,8,8,8,12,8, >VX
15,8,16,8,17,8,18,8
4020 DATA 2,9,3,9,4,9,5,9,8,9,12,9, >AY
15,9,16,9,17,9,18,9,19,9
4030 DATA 2,10,8,10,9,10,10,10,12,1 >UQ
0,16,10,18,10,19,10
4040 DATA 2,11,8,11,9,11,10,11,12,1 >MA
1,16,11,19,11
4050 DATA 2,12,8,12,10,12,12,12,16, >HD
12,19,12
4060 DATA 2,13,3,13,4,13,8,13,10,13 >TF
,12,13,16,13,19,13
4070 DATA 2,14,3,14,4,14,8,14,10,14 >TQ
,12,14,16,14,19,14
4080 DATA 2,15,8,15,10,15,12,15,16, >HB
15,19,15
4090 DATA 2,16,8,16,10,16,11,16,12, >NH
16,16,16,19,16
4100 DATA 2,17,8,17,10,17,11,17,12, >WL
17,16,17,18,17,19,17
4110 DATA 2,18,3,18,4,18,5,18,8,18, >PL
12,18,15,18,16,18,17,18,18,18,19,18
4120 DATA 2,19,3,19,4,19,5,19,8,19, >GU
```

```
12,19,15,19,16,19,17,19,18,19
4130 FOR n=0 TO 5000:NEXT n:INK 0,0 >UD
:BORDER 0:INK 1,26:PEN 1:PAPER 0:MO
DE 1:LOCATE 10,8:PRINT "Vous avez e
te courageux,":LOCATE 10,10:PRINT "
Certes,mais...":LOCATE 10,12:PRINT
"Cela ne suffit pas toujours!"
4140 FOR n=0 TO 5000:NEXT n:INK 0,1 >BJ
:INK 1,24:PEN 1:PAPER 0:MODE 1:BORD
ER 1:END
4150 REM ** GAGNE **                >MV
4160 CLEAR:BORDER 0:INK 0,0:PAPER 0 >WV
:CLS:INK 1,1:INK 2,22:INK 3,6:INK 4
,25
4170 PEN 1:LOCATE 8,8:PRINT "BRAVO! >DF
"
4180 PEN 2:LOCATE 8,11:PRINT "BRAVO >EJ
!"
4190 PEN 3:LOCATE 8,14:PRINT "BRAVO >EP
!"
4200 PEN 4:LOCATE 8,17:PRINT "BRAVO >EK
!"
4210 m=1                            >VH
4220 EVERY 7,1 GOSUB 4470           >TH
4230 FOR n=0 TO 5000:NEXT n         >UX
4240 CLS:DEG:ORIGIN 60,200          >VD
4250 TAG:FOR x=0 TO 360 STEP 12     >XF
4260 MOVE (x-12)*640/720,SIN(x-12)* >VZ
170:PRINT "     ";
4270 MOVE x*640/720,SIN(x)*170:PRIN >NQ
T "GAGNE";
4280 FOR n=1 TO 4:CALL &BD19:NEXT n >BZ

4290 NEXT x                         >XF
4300 FOR x=348 TO 0 STEP -12        >UA
4310 MOVE (x+12)*640/720,-SIN(x+12) >WN
*170:PRINT "     ";
4320 MOVE x*640/720,-SIN(x)*170:PRI >PA
NT "GAGNE";
4330 FOR n=1 TO 4:CALL &BD19:NEXT n >BV

4340 NEXT x                         >XB
4350 FOR n=0 TO 3000:NEXT n:DI:TAGO >EW
FF
4360 INK 0,0:INK 1,26:PAPER 0:PEN 1 >HO
:MODE 1
4370 LOCATE 5,13:PRINT "L'AMOUR"    >AM
4380 GOSUB 4460:LOCATE 13,13:PRINT  >JF
".";:PRINT CHR$(7):GOSUB 4460:LOCAT
E 14,13:PRINT ".";:PRINT CHR$(7):GO
SUB 4460:LOCATE 15,13:PRINT ".";:PR
INT CHR$(7):GOSUB 4460
4390 LOCATE 17,13:PRINT "toujours L >CE
'AMOUR":GOSUB 4460
4400 LOCATE 34,13:PRINT ".";:PRINT  >JG
CHR$(7):GOSUB 4460:LOCATE 35,13:PRI
NT ".";:PRINT CHR$(7):GOSUB 4460:LO
CATE 36,13:PRINT ".";:PRINT CHR$(7)
:GOSUB 4460
4410 d1=33:d2=333:GOSUB 470         >VU
4420 FOR n=0 TO 2000:NEXT n:PEN 0:L >XU
OCATE 1,13:PRINT STRING$(40,CHR$(14
3))
4430 GOSUB 4460                     >XH
4440 INK 0,1:INK 1,24:PEN 1:PAPER 0 >QZ
:BORDER 1:CLS
4450 END                            >ZB
4460 FOR n=0 TO 600:NEXT n:RETURN   >BA
4470 REM ** SOUS-PROG. DE COULEURS  >DA
**
4480 IF m=1 THEN INK 1,25:INK 2,1:I >GR
NK 3,22:INK 4,6:m=25:RETURN
4490 IF m=25 THEN INK 1,6:INK 2,25: >GU
INK 3,1:INK 4,22:m=6:RETURN
4500 IF m=6 THEN INK 1,22:INK 2,6:I >GL
NK 3,25:INK 4,1:m=22:RETURN
4510 IF m=22 THEN INK 1,1:INK 2,22: >GC
INK 3,6:INK 4,25:m=1:RETURN
```



B.E.P.
CATALOGUE
Vente Par Correspondance
ARMEZ-VOUS
POUR LA RENTREE
La sélection des logiciels éducatifs pour
CPC 464 – 664 – 6128
© 1987 VOLK
Du lycéen à l'ingénieur :
Ce logiciel permet l'étude de fonctions, de suites numériques, et la résolution d'équations.
Quelques options disponibles :
• Etude de toutes les fonctions à 2, 3 et 4 variables.
• Etude de suites arithmétiques, géométriques ou définies par une expression.
• Résolution d'équations trigonométriques sur le cercle.
• Possibilité de tracer dans 2 modes graphiques, et dans un repère quelconque, avec une échelle variable.
• Variations, calcul des maximums et minimums, et des points d'intersection aux axes de la fonction.
• Calcul de dérivées, d'intégrales.
• Tracé de tangentes, tracé et étude des fonctions réciproques.
• Courbes en coordonnées polaires.
• Sauvegarde et impression des graphiques réalisés.
Disponible sur disquette 3" pour CPC 464, 664 et 6128.
au prix de : 230 F
Réf. : BEP001
MULTICOURBES III
de Sylvain VIEUJOT
© S.V.
Courbes obtenues a partir de la fonction Sin(x)+Sin(3*x)+Sin(9*x)-Sin(5*x).

CATALOGUE

Réf.	Titre	Sup-port	Prix public
	FRANÇAIS PRIMAIRE		
PS 4220	APPRENDS-MOI A LIRE 1 – Maternelle/CP	D	195 F
PS 4222	APPRENDS-MOI A LIRE 2 – CP	D	195 F
PS 4119	APPRENDS-MOI A ECRIRE 1 et 2 CP/CE	D	195 F
PS 552983	BALADE AU PAYS DE L'ECRIT – CE/CM	D	180 F
PS 552663	CONJUGUER – CP/CM	D	285 F
MC 010B	FRANÇAIS (CM1/CM2/6ème)	D	200 F
MC 13A	FRANÇAIS SON (CP/CE1/CE2)	D	200 F
MC 13B	FRANÇAIS SON (CP/CE1/CE2)	K7	170 F
MC12A	ORTHO CM (CE1/CM1/CM2)	D	200 F
	MATHEMATIQUES PRIMAIRES		
MC 11B	MATH CM (CM1/CM2)	K7	200 F
MC 11A	MATH CM (CM1/CM2)	D	250 F
MC 013B	MATH CE (CE1/CE2)	K7	170 F
MC 013A	MATH CE (CE1/CE2)	D	200 F
MC 016A	EDUCATIF PRIMAIRE (CE1/CE2/CM1/CM2)	D	200 F
	FRANÇAIS COLLEGE-LYCEE		
PS 552083	ECRIRE SANS FAUTES Vol.1 – 6ème/3ème LES SONS DIFFICILES	D	195 F
PS 552103	ECRIRE SANS FAUTES Vol.2 – 6ème/3ème LES NOMS, ADJECTIFS, VERBES	D	195 F
PS 553723	FOLLE LECTURE DE DON QUICHOTTE/6ème	D	195 F
PS 551843	LANGUE FRANÇAISE Vol.1 – 6ème/5ème	D	195 F
PS 551863	LANGUE FRANÇAISE Vol.2 – 6ème/5ème	D	195 F
PS 551803	LANGUE FRANÇAISE Vol.1 – 4ème/3ème	D	195 F
PS 551823	LANGUE FRANÇAISE Vol.2 – 4ème/3ème	D	195 F
	MATHEMATIQUES SECONDAIRE A TERMINALE, SUP.		
PS 551283	ALGEBRE – 4ème/3ème	D	195 F
PS 550283	APPRENDS-MOI A COMPTER – Maternelle/CP	D	195 F
PS 553203	LA BOSSE DES MATHS – 6ème	D	195 F
PS 553223	LA BOSSE DES MATHS – 5ème	D	195 F
PS 551203	MATHS – 6ème/5ème	D	225 F
PI 003B	CREER ET JOUER AUX MATHEMATIQUES (5ème à Term.)	D	250 F
MC 01C	MATH 6 (classe 6ème)	D	200 F
MC 01B	MATH 6 (classe 6ème)	K7	170 F
MC 02C	MATH 5/4	D	200 F
MC 02A	MATH 4	K7	170 F
MC 02B	MATH 5	K7	170 F
MC 03A	MATH 3	K7	170 F
MC 03B	MATH 3	D	200 F
MC 04A	EQUATION 3ème et 2nd	K7	150 F
MC 04B	EQUATION 3ème et 2nd	D	200 F
MC 05A	MATH SECOND CYCLE 1	K7	200 F
MC 05B	MATH SECOND CYCLE 1	D	250 F
MC 06A	MATH SECOND CYCLE 2	K7	170 F
MC 06B	MATH SECOND CYCLE 2	D	200 F
MC 07A	GEOMETRIE PLANE (Seconde à Terminale)	D	200 F
MC 08A	ESPACE ET SOLIDE (1ère et Terminale)	D	200 F
PI 001B	FONCTION NUMERIQUES (1ère et Sup.)	D	250 F
PI 002A	STATISTIQUE (1ère et Terminale)	D	200 F
PI 004A	MATRICE (à partir de Terminale)	D	250 F
PI 005A	POLYNOMES (à partir de Terminale)	D	250 F

Réf.	Titre	Sup-port	Prix public
	HISTOIRE		
PS 0260	AU NOM DEL'HERMINE – 5ème	D	220 F
	GEOGRAPHIE COLLEGE		
PS 553363	A LA DECOUVERTE DE LA TERRE 4ème/3ème	D	195 F
PS 553643	GEODYSSEE – Pack 6ème/3ème	D	850 F
PS 0200	OBJECTIF MONDE – 6ème	D	195 F
PS 553703	OBJECTIF MONDE 2 – 5ème	D	195 F
PS 0210	OBJECTIF FRANCE – 4ème/3ème	D	195 F
PS 0220	OBJECTIF EUROPE – 4ème/3ème	D	195 F
	SCIENCES NATURELLES COLLEGE		
PS 0230	A LA DECOUVERTE DE LA VIE - 6ème/5ème	D	195 F
PS 553683	A LA DECOUVERTE DE L'HOMME 4ème/3ème	D	195 F
	MICRO POCHE		
PS 553563	FRANÇAIS REUSSITE – 6ème	D	149,90 F
PS 553543	FRANÇAIS REUSSITE – 5ème	D	149,90 F
PS 553523	FRANÇAIS REUSSITE – 4ème	D	149,90 F
PS 553583	FRANÇAIS REUSSITE – 3ème	D	149,90 F
PS 553443	J'APPRENDS A ECRIRE – Maternelle/CP	D	149,90 F
PS 553463	J'APPRENDS A LIRE – Maternelle/CP	D	149,90 F
PS 553603	J'APPRENDS LES NOMBRES – Maternelle/CP	D	149,90 F
PS 553623	J'APPRENDS A OBSERVER – Maternelle/CP	D	149,90 F
PS 553483	MATHS SUCCES – 6ème	D	149,90 F
PS 553503	MATHS SUCCES – 5ème	D	149,90 F
	MICRO BAC		
PS MB 03	MICRO BAC ANGLAIS – 1ère/Term.	D	195 F
PS MB 10	MICRO BAC FRANÇAIS – 1ère/Term.	D	195 F
PS MB 09	MICRO BAC GEOGRAPHIE – 1ère/Term.	D	195 F
PS MB 016	MICRO BAC ESPAGNOL – 1ère/Term.	D	195 F
PS MB 07	MICRO BAC MATHS C & E – 1ère/Term.	D	195 F
PS MB 017	MICRO BAC MATHS D – 1ère/Term.	D	195 F
PS MB 018	MICRO BAC MATHS B – 1ère/Term.	D	195 F
PS MB 08	MICRO BAC PHYSIQUE/CHIMIE – 1ère/Term.	D	195 F
PS MB 06	MICRO BAC HISTOIRE – 1ère/Term.	D	195 F
	LANGUES : Anglais – Allemand		
PS 50009	BALADE AU PAYS DE BIG BEN – 6ème/5ème	D	225 F
PS 553243	BALADE AU PAYS DE L'ANGLAIS – 6ème/2nd	D	720 F
PS 550402	ENIGME A OXFORD – 4ème/3ème	K7	180 F
PS 0114	ENIGME A OXFORD – 4ème/3ème	D	225 F
PS 552923	VISA POUR HYDE PARK – 6ème	D	220 F
PS 50014	BALADE OUTRE-RHIN – 6ème/5ème	D	225 F
PS 0146	ENIGME A MUNICH – 4ème/3ème	D	
	AMSTRAD CPC 464, 664, 6128 Logiciels de jeux		
PS 550543	CARRE D'AS (compilation 4 jeux)	D	195 F
PS 550683	DAKAR 4x4	D	149 F
PS 550663	DAKAR MOTO	D	149 F
PS 550523	DEFI AU TAROT	D	180 F
PS 550703	GOLDEN 7 (compilation 7 jeux)	D	129 F
PS 550603	STARTING BLOCK	D	155 F

DEVENEZ PARRAIN D'UN NOUVEL ABONNE

6 NUMEROS GRATUITS

POUR VOUS
VOTRE ABONNEMENT PROLONGE DE 6 MOIS



POUR LUI
11 NUMEROS 140 F
Etranger
50 F de port (envoi surface)
100 F de port (envoi avion)

Un lecteur satisfait est notre meilleure garantie !
Alors, soyez le représentant d'AMSTAR ; en remerciement nous prolongerons votre abonnement de 6 numéros. Cela veut dire, que pendant 6 mois, vous recevrez chez vous, gratuitement, votre lecture préférée !
Bien sûr vous pouvez parrainer plusieurs lecteurs. Autant de fois 6 mois !

Dans le même temps, le nouvel abonné bénéficie du tarif en vigueur.
Renvoyez-nous le bulletin accompagné du règlement en chèque bancaire, CCP ou mandat lettre.





LUI

Abonnement pour 1 an - 11 numéros à AMSTAR

NOM ______________________

Prénom ______________________

Adresse ______________________

Ville ______________________

Code Postal ☐☐☐☐☐

Ci-joint chèque au nom des Editions SORACOM

Signature

VOUS

Vous trouverez joint les coordonnées et le règlement du nouvel abonné dont je suis le parrain.
J'ai noté que mon abonnement sera prolongé de 6 numéros.

NOM ______________________ A 25

Prénom ______________________

Ville ______________________

Code Postal ☐☐☐☐☐

(ces renseignements nous suffisent)

A retourner à Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ



La place réservée aux petites annonces est limitée. En conséquence, celles-ci passent dans leur ordre d'arrivée. Par contre, les petites annonces farfelues sont systématiquement rejetées... De même, comme il est peu probable qu'il existe des "généreux donateurs" de matériels ou de logiciels, les petites annonces faisant appel à ces philantropes ne seront insérées que si la place libre le permet.
Seront refusées toutes les annonces visant à vendre ou échanger des listes ou copies de logiciels non garantis "d'origine", ainsi que toute annonce incitant au piratage.
En conséquence, réfléchissez bien avant d'envoyer vos textes. Les petites annonces doivent impérativement nous parvenir sur la grille (découpée ou photocopiée), le texte étant rédigé à raison d'un caractère par case.
Enfin, toute annonce non accompagnée de timbres ne sera pas insérée.

Echange news sur disc possède discology S.1 Beyond the Ice Palace sérieux et rapidité assurée. Demander Pascal – Tél : 90.94.77.21.

Vends lecteur disquette Amstrad : 900 F. Raphaël BERNA – 75012 Paris – Tél : 43.72.64.64. après 21h ou répondeur.

Cause passage en disquette 5 1/4, vends disq 3" bourrées de jeux et utilitaires au prix de 50 F la disquette. Liste contre enveloppe timbrée. Ecrire à GUILLET J.C. chez Mr MORLAY André – 2 allée d'Avila – 58000 NEVERS. Réponse assurée.

Vends Amstrad K7 couleur + manette + souris + synthétiseur thecnimusic + env. 130 jeux + revues : 2500 F – Tél : 82.58.08.26. après 19h. Demander Stéfan.

Cause non utilisation, vends CPC 464 C + synthétiseur voc DK Tronci + 11 jeux : 2300 F. Très bon état, décembre 1986 – Tél : 79.88.05.20. Nicolas.

Vends jeux et utilitaires sur CPC disc à bas prix liste sur demande + timbre réponse assurée. GUILLIEN Christophe – 21 rue Meyne-Claire – 84100 Orange.

Vends CPC 6128 coul. + DMP 2000 + 50 disks (Captain Blood, Arkanoïd 2...) + livres : 4 200 F à débattre – Tél. : 20.03.08.99 (Nord).

Echange ou vends CPC 612 monochrome contre CPC 6128 couleur ou 664 couleur + jeux et plans – Tél. : 48.29.31.65. Demander David.

Vends Amstrad PC 1512 + souris + impr. DMP 3160 + 7 disquettes système + livres + disquettes vierges, neuf sous garantie – Tél. : 47.34.54.79

Vends 6128 mono + jeux + revues + joystick : 2 000 F, imprimante DMP 2160 + papier : 1 400 F(neuve) – Tél. : 59.61.25.40 Benoît, 19h00.

Vendds Amstrad CPC 664 couleur + ext. mem. + très nbrx jeux, util et livres – Tél. : 30.37.76.79 Stéphane.

Vends CPC 464 mono + 55 jeux + 5 livres + revues + joystick Pro 500 : 1 800 F – Tél. : 34.66.76.16. Demander Sandric.

Vends K7 : 10 F, ex. : Fighter pilot, Spindizzy, Hit Jak + vends disk : 30 F, ex. : Bob Winner, Crazy cars – Tél. : 42.83.39.40 le soir.

Vends CPC 464 monochrome. + DDI + AM5D + imp. DMP1 + Ext. 64 Ko + synthé voc. + cray. opt. + jeux + revues. Très bon état, prix à débattre – Tél. : 41.66.89.03

Cherche contact, possède et cherche News. Tél. : 44.86.07.61 – Cédric DERVILLE – 5, rue de Senuis – 60200 Compiègne.

Vends jeux à très, très bas prix. Echange possible – JOSEPH Frédéric – 9, rue Jules Demarez – 59278 Escaut Pont – Tél. : 27.34.60.49

Cherche corresp. (6128). Echange jeux : Qin, Marque jau....) – BOURGOIN Xavier – Borde Haute – 82210 CASTELMAYRAN – Tél. : 63.94.40.39

Vends CPC 6128 mono + adap. péritel + 65 D7 pleines + joystick + revues : 3 500 F. Tél. : 64.39.81.40. Demander Olivier.

Vends CPC 6128 couleur + manette + 14 disquettes (plus de 90 jeux) : 3 000 F à 3 500 F, à débattre (sous garantie) – Tél. : 30.99.46.93

Cherche possesseurs log. Mentel pour échanges jeux et utilitaires par téléchargement sur 6128 – Tél. : 43.40.20.50 après 17h00.

Vends ou échange jeux sur CPC 6128, possède News : Phantom Club, Clash, Zombi. Tél. : 60.08.16.48. Demander Laurent après 19h00.

Vends imprimante DMP 2000, jamais servi cause double emploi : 1 400 F – Tél. : 60.14.50.51.

Lecteur disk DD1, CPC 464 couleur, jeux : 29 K7 + 131 disks, 2 joysticks et 1 couleur, nbses revues, le tout : 4 700 F – Tél. : 42.63.65.40 (Paris).

Urgent ! Cherche synth. voc., prix max. : 180 F. Frédéric HUGUET – 15, Av. Edouard Branly – 13008 Marseille.

Vends 6128 couleur neuf + 2 joys. + DB + 55 jeux et util. + revues + livre de prog. : 3 200 F. Tél. : 4170.61.01 (Gilles) en août et vacances scol.

Vends CPC 464 mono + joystick + 35 jeux + guide + revues : 3 000 F, vendu : 1 700 F, à débattre – Tél. : 42.01.64.13

Vends CPC 6128 coul. + 2 joysticks (Speed king, Kemp Ston) + 25 D7 (originaux), le tout : 3 800 F en très bon état – Tél. : 69.42.72.17 à 17h00.

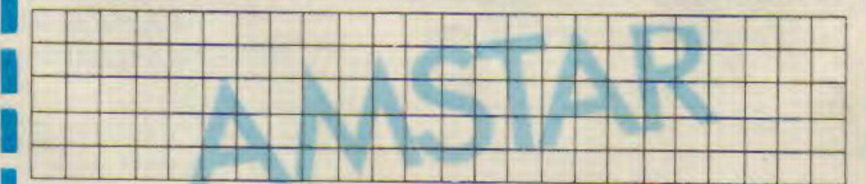
Vends, échange News K7, disks 3", possède discology. Envoyer liste. – ROGARD Xavier. 90 Av. de la Chaussée de César – St Florent-sur-Cher.

Echange jeux sur 6128, possède 400 jeux. Envoyer liste – DRAUX Régis – Hôpital Paul Doumer – 60140 Labruyère.

ANNONCEZ-VOUS !

LES PETITES ANNONCES ET LES MESSAGES

Attention, vos PA seront mises sur le serveur avant la parution du journal



Coupon à renvoyer accompagné de 4 timbres à 2,20 F à :
SORACOM, La Haie de Pan – 35170 BRUZ

Gagnez du temps ! Sur Minitel 36.15, tapez MHZ

Echange News, 6128. Possède discology 5.1 : Bevond, The ice palace – FANCELL Richard. Avenue Foch – Neuville-aux-Bois 45 – Tél. : 32.75.51.73

Vends Amstrad CPC 464 couleur + 'joysticks + 75 jeux dont des récents + le manuel de base : 2 900 F – Tél. : 39.74.03.23 – Yvelines. Merci.

Vends lecteur 5P1/4 sans boîtier : 1 050 F. Tél. : 51.58.82.78

Vends en K7 : Graphic City, 1 man & his Droid, meurtres à gde vitesse, Gryzor, Ninja, Master, Conquest : 290 F au détail – Amaud – Tél. : 61.20.47.66.

Vends de nombreux jeux (+ 80) à prix fou. Pour tous renseignements, tél. : 22.90.60.39. 80640 Hornoy.

Echange logiciels 6128 : Gryzor, ATF, Gauntleti, Super ski... Envoyer liste à David HUGUES – 189 Quai de l'Erdre – 44240 Juce/Erdre.

Vends 6128 mono + 100 jeux + 2 joystick + doubleur + 11 Amstar : 3 500 F (novembre 87) – Tél. : 66.35.27.78 (vers 19h00). Demander Noël.

Achète logiciels util. sur CPC 6128 pour Okimate 20 – JOLIBOIS Laurent – 23, rue Marie-Curie – 80450 Camon.

Vends discologie 5.1 originaux : 100 F + échange nbrx jeux disc (News env. 300) – Tél. : 8.709.28. Demander Eric.

Vends CPC 6128 couleur + nombreux logiciels + revues : 4 000 F – Tél. : 43.39.96.73 après 19h00 – Créteil.

Vends 6128 coul. (87), bon état + 60 disk avec 220 jeux (avec tous les meilleurs) + livres : 3 600 F – Tél. : 91.68.36.80 Marseille.

Recherche notices de nombreux jeux : Marche à l'ombre, Relief-Action, Flash... Payerais entre 5 F et 10 F – THIERRY – Tél. : 53.95.62.26 (merci).

Urgent ! Cheche Amstar n° 20 au prix le plus bas possible. Ecrire à : Sébastien MARTEIN. 34, rue Joliot, appt. 72 – 60170 Cambronne-Les-Ribbcourt.

6128 vends originaux : Aigle d'or, Enduro Racer, Game set and Match, Compilation Fil., le tout : 300 F ou seul – Tél. : 55.33.39.70 Xavier.

Echange News sur 6128, possède : Vixen, Gothik. Réponse assurée. MALOLEPSSY Stéphane – 10/2 rés. La Gohelle – 62800 Lievin.

Vends jeux cassette CPC 464 : Renegade, Mach 3, Barbarian, Buggy Boy. Demander Vincent. Tél. : 23.58.49.66 après 19h00. Prix à débattre.

Vends originaux : Graphic City : 100 F et Cobra (Océan) : 100 F, tous les deux neufs. Tél. : 86.64.67.98. Demander Stéphane.

Echange nbrx jeux sur 6128 contre cartouches de jeux pour Atari intellevision ou collecovision. Tél. : 47.06.54.69. Demander Olivier.

Cherche contacts sur 6128 – COUTOULY Gregory – 35, rue Trarieux – 59220 Denain. (réponse assurée, possède News).

Salut les fans du CPC et de la PAO. Un journal a été crée spécialement pour vous ! C'est Micro-Mag, actualités, tests, bidouilles et autres... Pour tous renseignements : Micro Mag – 25 bis, Fbg Madeleine – 45000 Orléans. D'ailleurs le n° 5 est sorti.

Vends mono + joystick + Mirage Imager Turbo + 200 jeux + revues, le tout : 2 400 F – Tél. : 49.65.70.05. Demander Cyril.

Vends plan de jeux et achète jeux de sport : Renegade, Gunship, les Passagers du vent, Rastan – Tél. : 66.01.28.33.

Echange jeux sur 6128, possède News. Ecrire à COUSTAL Christophe – 10, rue des Lys. 11100 Narbonne. Pas sérieux s'abstenir.



Si vous voulez quelque chose pour votre Amstrad (ex : Langage CPC, Son etc...). Pour plus de document, 1 timbre de 2,20 F à ARONOEL Yann – Coatbotquenal- Loperhet – 29213 Plougastel-Daoulas.

Vends mirage imager version Turbo : 350 F, très bon état – Tél : 48.29.28.69.

Vends moniteur monochrome Amstrad neuf sous garantie 10 mois : 350 F – DUCROTOIS Alain – Allée de la Crèche – 59650 Villeneuve d'Ascq.

Brade 6128 coul. + jeux util., comp. BASIC C Pascal discology + dig ara + graphiscop + livre CPC 464 Firware : 3 500 F. Tél. : 43.26.80.56 Paris.

Vends Amstrad CPC 464 mono sous garantie (reste un an) + jeux, revues : 1 500 F. Tél. : 48.84.03.23. François.

Vends CPC 6128 coul. + joystick + revues + 5 disk + cadeau : 3 200 F – Tél. : 40.75.71.83. Demander Jérôme.

Vends jeux pas chers, de 50 F à 80 F. Echange de jeux possible + vends le plan de l'Amstrad (circuit imprimé) – ABONDEL Yann – Coatbotquenal-Loperhet – 29213 Plougastel-Daoulas – Tél. : 98.07.00.55.

Vends CPC 464 + DDI1 + Adapt. péritel + jeux K7 + disk + housses, prix à débattre – Tél. : 61.92.28.77 après 19h00. Demander Philippe.

Vends nombreux jeux sur CPC 464 (K7I avec notice – DEPRE Yaël – Rue Neuve – 51310 Courgivaux.

Cherche Rally II, offre 100 F ou + suivant l'état du jeu (en K7) – Tél. : 89.65.18.32 Mulhouse.

Vous enrichir à domicile ! Doc. gratuite contre env. timbrée à votre adresse – M. LLAMAS. 51 Rte Sermenaz – 01700 Neyron HT.

Cherche Exolon original K7. Echange contre Xevious + Mystere de Kikekancoi originaux K7 – Tél. : 61.81.83.30. Demander Fabrice.

Echange News 6128, possède Vixen Beyond, The Ice Palace – FANCELLI Richard – 4, Av. Foch – 45170 Neuville-aux-Bois – Tél. : 38.75.51.73 19h30.

Vends synthé vocal Technimusic (état neuf), valeur : 545 F, vendu : 250 F – Tél. : 60.03.09.46. Demander Stéphane.

Vends CPC 464 coul. + joystick + 100 jeux + revues : 2 500 F – THEBAUD Gaëtan – 11, rue de la Marche – 44680 St Pazanne – Tél. : 40.02.47.41.

Echange News sur 6128, possède Karnov, Bionic Commando – FERROD Grégory – Rue des Anciennes Mines – 69360 Communay. Tél. : 72.24.69.87.

Vends Amstrad CPC 6128 coul. + jeux + 60 revues + joystick + cordon de téléchargement et de magnétophone : 3 900 F – Tél. : 63.57.10.04.

Vends disquettes bourrées de nouveaux jeux (News) : 35 F à 50 F – Tél. : 85.89.25.85. Demander Pascal ou Pascal JAOUEN – 14, rue St Nazaire – 71140 Bourbon-Lanay.

Cherche contact pour échange de News sur disk, possède 800 jeux – LEVEQUE David. 26 rte d'Epinal – 88390 Darnieulles.

Vends Bluewar, Asphalt, Krakout, Scooby-Doo, GP500, 3D/GP, Green Beret : 60 F pièce. MUGNIER Serge – 108, rue de Genève –74240 Gaillard.

Echange nbrx jeux sur 6128, possède News. Réponse assurée et rapide – R. BENOIST. 1, Av. des Cottages – 91150 Etampes.

Vends synthétiseur vocal Amstrad + haut-parleur, prix à débattre. Laisser votre numéro de téléphone au 49.76.14.97 – PAILLET Jean-F.

Echange contre SOS Fantômes : Dragons's Lair, Cauldron (1 ou 2) – Tél. : 74.86.06.44. Demander Jean-Vincent.



ANCIENS NUMEROS

(Franco de port)

Attention, n° 1 à 4 épuisés.

☐ 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11	**15 F**	______
☐ 12, 13, 14, 15	**18 F**	______
☐ 16, 17, 18, 19, 20, 21,	**20 F**	______
☐ 22, 23, 24.	**22 F**	______
	Total Général	______

Entourez le (ou les) numéro(s) commandé(s).

Nom: ______ Prénom : ______

Adresse : ______

Code postal : ______ Ville : ______

Date : ______ Signature :

Merci d'écrire en majuscules.

Ci joint, un chèque libellé à l'ordre de : Editions SORACOM.
Retournez le(s) bulletin(s) ou une photocopie à : Editions SORACOM - La Haie de Pan -35170 BRUZ.

PROGRAMMES PUBLIES DANS AMSTAR

AMSTAR N° 1 :
Musicos, La chasse aux canards, Cortex, Tankatack, Pousse-Pousse, Cartomanie, Réactions en chaîne, Casse-briques, Nibbler, Jump, Bouquet.
(Programmes du n° 1 au n° 8 inclus).

AMSTAR N° 2 :
Othello, 1914, Pièges, Synthé, Bob l'intrépide, Cuistot, Boulder Crash, Terrator, Speed-Way, Anti-erreurs. (Programmes du n° 9 au n° 16 inclus).

BON DE COMMANDE

AMSTAR N° 1 ☐ disquette 110 F ______
AMSTAR N° 2 ☐ disquette 110 F ______

Total général (franco de port) ______
Port en sus 10% pour envoi en avion

Nom : ______ Prénom : ______

Adresse : ______

Code Postal : ______ Ville : ______

Date : ______ Signature : ______

Merci d'écrire en majuscules.
Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de : Editions SORACOM.
Retournez le bulletin ou une photocopie à : Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ.

ABONNEZ-VOUS !

ECONOMISEZ 22F. !

Je m'abonne à AMSTAR pour une durée de 1 an.

11 numéros .... **140 F**

Pour l'étranger, ajouter : – 50 F de port (envoi surface)
– 100 F de port (envoi avion)

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de :
Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

NOM ______ *Prénom* ______

ADRESSE ______

CODE POSTAL ______ *VILLE* ______

Signature



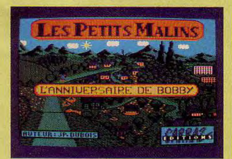
se dit Bobby. Zut ! Je l'ai perdu et ces maisons, je ne suis jamais passé par là auparavant. Maman ! Je suis perdu ! Au secours ! Après un court moment de désespoir, Bobby arrive à retrouver le moral et se dit qu'il est grand maintenant et qu'il va pouvoir s'en sortir tout seul. D'abord, il faut agir avec ordre et méthode : autant commencer par le parapluie car, d'une part, il faut absolument le ramener à la maison et, d'autre part, il se trouve sur le chemin déjà emprunté. Ceci étant fait, il suffira de trouver le chemin pour se rendre d'abord chez Patty puis chez Gaby. Alors, si Bobby réussit à faire tout cela sans perdre le moral et avant que le soleil ne se couche, il sera enfin possible de s'occuper de ce superbe gâteau d'anniversaire ! Mais il reste encore un petit détail : le loup qu'il est toujours possible de rencontrer mais, heureusement, quelques pommes suffiront à le rendre doux comme un agneau. Alors, le plus difficile sera de faire les recherches dans le temps donné !

L'ANNIVERSAIRE DE BOBBY

Educatif

Le jour se lève à peine et voilà que Bobby est déjà descendu de sa chambre et va embêter ses parents qui pensaient faire une grasse matinée bien méritée. Mais que t'arrive-t-il Bobby ? lui demande sa maman. Celui-ci répond d'une voix toute excitée : mais, maman, c'est mon anniversaire aujourd'hui et je ne tiens déjà plus en place. Alors, je vais aller chercher Patty et Gaby pour qu'ils viennent faire la fête avec moi et manger le beau gâteau que tu as fait...

Au moment de partir, sa maman lui dit : n'oublie pas ton parapluie, tu sais bien que tu as horreur de la pluie ! C'est en chantant et en sautillant que Bobby prend la route. Il est très distrait, regarde à droite, à gauche, s'arrête pour cueillir une fleur et repart. Soudain, il se trouve devant une flaque d'eau, ce qui le fait penser à la pluie. Mais, au fait, où est passé mon parapluie ?

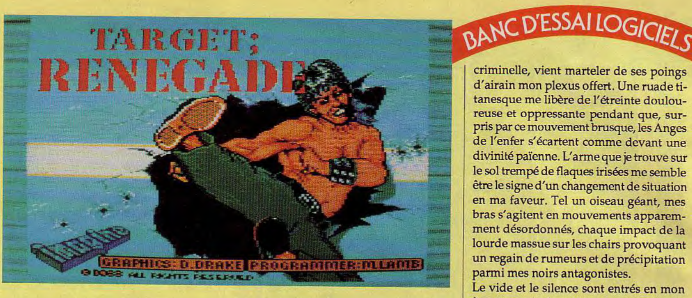




Notre avis :

Après les Voleurs de Temps, son auteur récidive dans un nouvel éducatif qui s'adresse aux enfants à partir de 6 ans et peut-être aux plus jeunes s'ils sont aidés par un adulte. Les graphismes et couleurs sont agréables et l'écran est divisé de telle sorte que toutes les indications nécessaires au déroulement du "jeu" soient présentes à l'écran. A gauche de l'écran, on voit Bobby avec les objets qu'ils rencontrent et son niveau d'optimisme qui interrompt le logiciel s'il est trop bas ; les endroits où il doit se rendre sont symbolisés par des icônes en haut de l'écran et le plan de la ville se trouve dans le reste de l'écran. Lorsqu'une destination est choisie, une seconde fenêtre se superpose sur la ville avec un labyrinthe pour se rendre dans les différentes maisons. Cette réalisation très soignée nous paraît tout à fait intéressante quoiqu'un peu difficile pour les petits ; elle a aussi un gros avantage : celui de lier le jeu à l'aspect éducatif. A voir.





TARGET RENEGADE

Arcade

Votre frère Matt ne s'est malheureusement pas relevé de sa dernière confrontation avec Mr Big, le malfrat habituel et coutumier de Scumville, charmante bourgade industrielle où le vice et la débauche le disputent en horreur aux plus grandes mégalopoles américaines. Donc après cette mort plus que douloureuse pour votre groupe familial, il est hors de question de laisser le souvenir fraternel s'effacer des mémoires pendant que l'immonde Mr Big continue joyeusement à perpétrer ses forfaits sans aucune espèce de retenue morale.

C'est ainsi que la nuit propice aux exactions de toute nature, se révèle être une parfaite alliée pour votre expédition punitive. Les parkings souterrains, lieux de terreur par excellence, ne font aucune difficulté pour cacher au sein de leurs ombres glauques les malfaisants fantassins de la terreur et de la voyoucratie réunies.

Hardiment encouragé par les informations subtiles d'un indicateur à ma solde, je sais trouver en cet endroit odiférant les vecteurs de ma vengeance maintenant grandissante.

Mon attente sourde crispe mes muscles en de courts spasmes fibrillaires, un bruit exténuant de moteur au ralenti efface le souffle rauque qui s'échappe de ma gorge. Bientôt une lueur blanche lance un éclair flamboyant dans ma direction. Malgré la mise en veille provisoire de mes fonctions visuelles, j'esquisse un mouvement en direction de mon probable adversaire. Le choc qui s'en suit résonne lourdement dans mon corps tendu et le pilote se retrouve projeté à bas de son destrier métallique. Le raclement, accompagné d'étincelles, de la moto sur le goudron, sublime la présence obscure d'un acolyte anonyme tout aussi dépenaillé que son confrère centaure motorisé. Ils sont maintenant trois à rugir leur désespoir primaire sur le mode haletant de la fureur guerrière. L'un d'entre eux, utilisant avec vigueur ses deux bras noueux de protubérances musculaires, enserre ma poitrine dans un étau organique dont la pression surhumaine réduit considérablement ma capacité respiratoire. Un autre barbare urbain, invité lui aussi au banquet de la violence criminelle, vient marteler de ses poings d'airain mon plexus offert. Une ruade titanesque me libère de l'étreinte douloureuse et oppressante pendant que, surpris par ce mouvement brusque, les Anges de l'enfer s'écartent comme devant une divinité païenne. L'arme que je trouve sur le sol trempé de flaques irisées me semble être le signe d'un changement de situation en ma faveur. Tel un oiseau géant, mes bras s'agitent en mouvements apparemment désordonnés, chaque impact de la lourde massue sur les chairs provoquant un regain de rumeurs et de précipitation parmi mes noirs antagonistes.

Le vide et le silence sont entrés en mon âme torturée de pulsions angoissées. Le tube métallique s'échappe de mes mains : la gravité faisant le reste. L'ascenseur présente ses portes couvertes de graffitis comme seul espoir répondant à la poursuite de ma juste quête. Malgré les blessures sanglantes qui zèbrent mon corps et les douleurs fulgurantes occasionnées par les mouvements les plus infimes de la moindre fibrille musculaire, une force occulte guide encore mon esprit. La rage torrentielle qui me soutient dans ma divine mission ne supprime pourtant pas une lucidité nécessaire : le chemin qui mène à l'ignoble abomination portant le nom de Mr Big porte les promesses âpres de combats éternels.



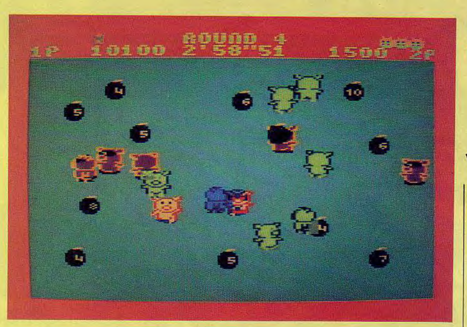
Notre avis :

Les séquelles informatiques sont souvent les signes du succès de la version originelle. Target Renegade, digne successeur de son frère Renegade, est l'héritier chanceux des qualités certaines de la famille : graphismes, animation et sonorisation sont les mamelles du plaisir ludique. Un des principaux défauts provient sans doute d'une difficulté trop peu importante.






3 ACE COMPILATIONS DE STAR GAMES
Une action ininterrompue et un combat furieux sont contenus dans une formidable collection de sept arts martiaux du tonnerre! Il y a plus d'émotion et de sensation que même le plus passionné des arts orientaux de l'auto-défense puisse imaginer.
SEVEN GAME COMPILATION
KARATE ACE
Star Games
SEVEN OF... THE WORLD'S GREATEST FIGHTING GAMES
THE WAY OF THE EXPLODING FIST • BRUCE LEE • KUNG FU MASTER • AVENGER • SAMURAI TRILOGY • UCHI MATA • WAY OF THE TIGER
UCHI MATA
BRUCE LEE
AVENGER
KUNG FU MASTER
WAY OF THE TIGER
SAMURAI TRILOGY
THE WAY OF THE EXPLODING FIST
CBM 64/128 — Amstrad — Spectrum 48/128 K
3 ACES!! Sans egal pour les sensations et les emotions!
KARATE ACE
SPACE ACE
FLIGHT ACE
NE MANQUEZ PAS 'FLIGHT ACE' ET 'SPACE ACE' QUI SORTIRONT EN OCTOBRE.
Star Games
Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: 0742 753423







PSYCHO PIG UXB

Il était une fois... un cochon, deux cochons, trois petits cochons ! Tous ceux qui viennent de penser instantanément Naf-Naf, Nif-Nif et Nouf-Nouf sont à l'amende : ils doivent lire ce banc d'essai jusqu'à la fin sous peine de grosse colère de la rédactrice en chef . En effet, les petits cochons de ce logiciel n'ont rien à voir avec les précédents et puis, d'ailleurs, il n'y a même pas de gros méchant loup !!! Ainsi donc, vous voilà transformé en gentil petit cochon tout rose et tout gentil (ou presque), qui va se trouver confronté à de gros malheurs s'il ne sait pas se montrer rapide, agile et sans pitié ! Le principe ? Tenir le coup pendant 12 rounds. Lorsque le gong sonne, lançant le début des hostilités, vous faites la connaissance de vos trois premiers adversaires ; il s'agit de Blueie "le lâche", qui ne devrait pas être trop difficile à abattre, Reddie "la tête de bois", qui s'obstinera à votre encontre et Lemonie "le bienheureux", qui reste toujours joyeux même parmi les bombes ! Car il s'agit bel et bien de lancer des bombes !... Dans ce premier round, elles sont au nombre de 14 et vous remarquez qu'elles portent toutes un nombre entre 5 et 20. Ces nombres correspondent à une durée de compte à rebours avant l'explosion de la bombe et ce compte à rebours se met en marche dès que vous (ou un de vos adversaires) se saisit de l'une d'elles ; autant vous dire que si vous prenez celle qui est numérotée 5, il va vous falloir être très rapide dans votre "jet de bombe" si vous ne voulez pas griller sur place !

Pour être totalement complet dans la description de ce premier round, sachez encore que l'explosion de certaines bombes laissent place à des bonus (5 en tout) qui vous permettent, par exemple, de pouvoir aller plus vite, de récupérer une super bombe ou d'obtenir 1 000 points supplémentaires.

Une fois que vous avez fait le ménage complet, vous êtes autorisé à pénétrer sur le "ring" pour le second round dans lequel nous voyons apparaître Whiteie, petit cochon aimable en toutes circonstances ; le principe étant toujours le même, nous ne nous étendons pas sur le sujet. Le troisième round voit l'apparition, cette fois de Blackie qui, comme son nom le laisse présager, est et reste toujours triste ; la nouveauté se situe au quatrième round qui est, en fait, un round de bonus : des boûches d'égout sont présentes à l'écran et il vous faut tout simplement appuyer sur les têtes des affreux petits cochons qui osent montrer le bout de leur groin ! Seulement, leur apparition est très brève et tout un écran à traverser, cela prend parfois beaucoup de temps ! Au cinquième round... Vous voulez vraiment tout le descriptif des 12 rounds ? Allez, je suis sympa, je vous fais grâce du reste !



Notre avis :

Ce logiciel constitue une conversion du jeu d'arcade de Jaleco ; il amusera peut-être certains mais nous en doutons fortement. Les graphismes sont enfantins et il ont des réactions pour le moins bizarres lorsqu'ils se superposent, donnant une impression de pas finis. Pour être complètement honnêtes, notons quand même que l'animation est rapide mais ce n'est pas suffisant pour qu'il ait tous nos suffrages.

NOTE 6/20



MARAUDER

Arcade



Il est une histoire qui fait partie de notre patrimoine planétaire et qu'aucun enfant de plus de 5 ans n'ignore : c'est celle des Bijoux d'Ozymandius. Pour ceux de nos lecteurs qui seraient d'une autre galaxie, laissez-moi vous donner toutes les explications nécessaires. Cette histoire s'est passée il y a très, très longtemps ; une civilisation terriblement cruelle et despotique s'était emparée des fameux Bijoux (qui n'avaient rien à voir avec ceux de la Castafiore, soit dit en passant) et les avaient enterrés très profond sur la planète Mergatron ; aujourd'hui, cette civilisation a disparu et j'ai décidé d'aller récupérer les fameux bijoux. Seulement, voilà ! J'ai beau être aux commandes de ma magnifique voiture de combat, Marauder, je sens que je risque malgré tout de rencontrer quelques problèmes car si civilisation il n'y a plus, auto-défenses de Mergatron il y a encore...

Au début de men entreprise, je suis équipé d'un canon laser et de trois bombes spéciales qui font le ménage sur l'écran en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire ; je m'avance dans la première zone à dépasser et dois immédiatement faire des prouesses pour détruire les drones qui s'avancent à ma rencontre sans compter les attaques aériennes et autres missiles... Lorsque je me retrouve en face d'un phare de défense, je me rends compte qu'ils changent alternativement de couleur ; à tout hasard je tire dessus au moment où il est rouge et, ô joie, je me retrouve avec une bombe spéciale supplémentaire. Mais l'expérience me prouvera par la suite qu'il vaudra mieux éviter de tirer sur un phare de défense lorsqu'il est bleu, violet ou vert (renversement des commandes, perte d'une vie ou laser bloqué pendant 10 secondes) !

Lorsqu'enfin, par le plus grand des hasards comme dirait Olivier, j'arrive au bout de la première zone de défense, il m'est envoyé dans un dernier sursaut d'énergie toutes les attaques possibles et inimaginables, et sous toutes les formes pour m'éviter, de passer à la zone suivante. Malgré tout, j'arrive quand même à les vaincre et me retrouve alors projeté dans une zone où règnent à la fois un paysage désertique et de petits lacs (étrange, non ?). Vous imaginez facilement la suite : ce combat sans merci va se continuer jusqu'à ce que mort s'ensuive ou jusqu'à ce que les bijoux soient retrouvés, foi de Capitaine C.V. !!!

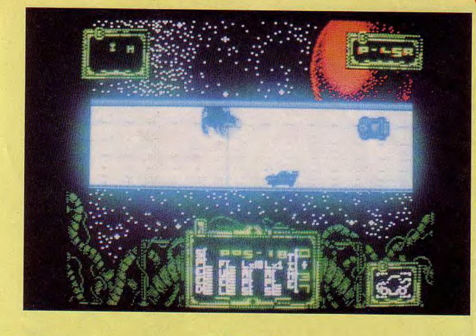




Notre avis :

Que vous dire d'original sinon qu'il s'agit d'un jeu d'arcade de plus, que les graphismes et l'animation sont de bonne qualité mais que son degré de difficulté ne résistera sans doute pas longtemps aux spécialistes du genre. Malgré tout, Marauder est, à notre avis, un programme à ne pas ignorer de façon pure et simple.





THE FURY

Simulation

Aujourd'hui est un grand jour ! En effet, pour moi, ce 21 juin 2050 sera à noter dans les annales car je vais enfin participer à ma première course de Cercle. Comme vous ne le savez peut-être pas, il s'agit de la course la plus destructive de tous les temps ; il faut aussi savoir que de curieux mystères sont liés à ce type de course qui existe depuis très exactement 1996. Jugez plutôt par vous-même : tout d'abord, le nombre de morts a toujours été important, sans compter les disparitions jamais élucidées;ensuite, il y a cet évènement qui s'est passé il y a tout juste 5 ans où Reason Lamier, leader de la course a soudain disparu pour réapparaître 8 secondes plus tard 430 km plus loin !!! Les seuls mots qu'il ait trouvé à dire sont les suivants : "C'est le Fury" et, depuis, il n'a plus jamais prononcé un seul mot.

Aussi, c'est dans l'espoir d'élucider ce mystère que j'ai décidé d'élucider ce mystère. Oh, bien sûr, je sais que ce n'est pas avec une petite Avenger que je vais réussir ! Mais il faut bien commencer au bas de l'échelle tout en espérant progresser rapidement ; aussi lorsque j'aurai suffisamment de Groats Galactiques (monnaie locale) en ma possession, je m'achèterai une Anome et, là, je saurai tout à coup sûr !



En attendant, je m'aligne bien sagement sur la ligne de départ; 3, 2, 1, 0.. c'est parti ! Ah, évidemment, je n'avance pas vite pour l'instant mais mon premier objectif est de récupérer des sous et, pour cela, je vais tuer un certain nombre de Noïds (encore un jeu pacifiste !). Ceci étant fait sans trop de problèmes, j'ai déjà suffisamment d'argent pour m'offrir un véhicule dans la gamme au-dessus ; j'adore lorsqu'un plan se déroule sans accroc ! Je me lance alors dans la course suivante, sûrement trop sûr de moi, car la piste devient soudainement rouge ce qui signifie que je suis pisté par les juges RD (Recherche-Destruction), ce qui me rappelle que pour le prestige de la course du Cercle il faut que je n'ai pas une conduite trop monotone.O.K. ! Message reçu ! Ils veulent du spectacle ! Ils vont en avoir! Enfin, peut-être dans quelques courses car pour l'instant je ne suis pas encore équipé de lance-flammes et de missiles semi-guidés mais, rassurez-vous, ce ne saurait tarder sauf si au lieu de faire "Le Fury", je ne disparais réellement de la circulation pour cause de rencontre avec un plus coriace que moi !



Notre avis :

Bien sûr vous pouvez être emballé par les différentes possibilités de jeu que propose ce logiciel ; bien sûr le scénario est alléchant ; malheureusement, ni les graphismes, ni le choix des couleurs, ni l'animation ne sont là pour vous saisir d'une furie soudaine devant votre écran jusqu'à en perdre définitivement le sommeil ! Dommage...



8/20





Arcade

Voilà maintenant dix ans que les terribles extraterrestres Zargon ont lancé leur vaste offensive contre notre planète. La civilisation a été presque totalement détruite et l'ancien visage de notre monde a été anéanti. Les missiles secrets dévastateurs des envahisseurs ont annihilé nos forces et l'ennemi a pu imposer un système d'oppression à la population rescapée. Mais enfin une nouvelle chance est arrivée : la planète a en effet un nouvel espoir de reconquête de sa souveraineté disparue. Il faut chasser l'ennemi Zargon afin que la vie et la paix puissent à nouveau prospérer. Et le moyen d'y parvenir réside dans un groupe d'hommes : les commandos bioniques. Cette force de combat d'élite se compose de soldats super entraînés et dotés aussi bien d'un équipement sophistiqué et efficace que de pouvoirs bioniques redoutables.

Aujourd'hui les commandos bioniques ont reçu la mission fort dangereuse de traverser les défenses ennemies et de pénétrer au cœur de leur base. Celle-ci est bien entendu, défendue par de nombreux gardes féroces et truffée de pièges et d'équipements redoutables. Les commandos bioniques doivent donc détruire le plus grand nombre possible d'ennemis et atteindre l'ordinateur de lancement afin de mettre un terme à l'utilisation de l'arme terrifiante de l'envahisseur Zargon.

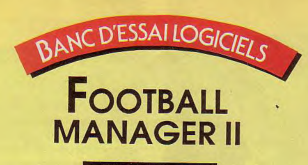
J'appartiens à ces remarquables unités d'élite et conformément aux instructions reçues, je commence ma mission à l'orée de la forêt Mourante. Sans perdre de temps, j'utilise mon bras télescopique pour atteindre les basses branches d'un arbre et me hisser jusqu'à elles. Chaque membre des commandos d'élite est en effet doté d'un bras bionique qui peut s'étirer et s'agripper à un objet situé en hauteur, lui permettant ainsi de se balancer de plateforme en plateforme et même d'y grimper... Je me trouve soudain face à face avec un dangereux garde ennemi que je descends aussitôt en pressant la gachette de mon fusil de chasse double standard. Toutefois, les commandos bioniques doivent me parachuter un armement supplémentaire comprenant entre autres un fusil à tir rapide, un lance-grenade et un destructeur de plasma à culasse mobile (!!!)... Je poursuis alors mon ascension dans les branchages de la forêt et je me trouve bientôt confronté à de dangereuses créatures volantes aussi hostiles que laides. Par bonheur, je réussis à leur échapper et parviens enfin à l'entrée des défenses ennemies : le château...

Cependant, je sais que ma mission est loin d'être finie... Après avoir démantelé les premières défenses Zargon, il me faudra m'aventurer dans le complexe souterrain qui court sous le château ; puis j'atteindrai (si la chance m'accompagne) la salle de commande et enfin le sommet du silo où je pourrai détruire (espérons-le) l'ordinateur de lancement des terribles missiles, la planète sera alors sauvée...

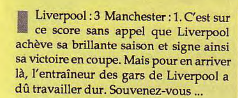
Notre avis :

Ce jeu d'arcade au thème et à la réalisation classiques ressemble un peu trop à une adaptation de Spectrum. Si toutefois, l'utilisation en est aisée, l'originalité de ce logiciel est bien faible et son intérêt s'use vite. Un petit jeu de qualité très moyenne...





FOOTBALL MANAGER II



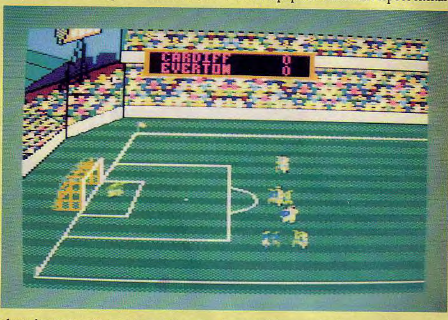


Liverpool : 3 Manchester : 1. C'est sur ce score sans appel que Liverpool achève sa brillante saison et signe ainsi sa victoire en coupe. Mais pour en arriver là, l'entraîneur des gars de Liverpool a dû travailler dur. Souvenez-vous ...

"Tout a commencé il y a un an lorsque l'entraîneur a dû chercher un sponsor. Ah ! ce n'était pas évident de s'attirer la confiance des grands noms de la finance anglaise. Ensuite il a fallu s'occuper du recrutement des joueurs. Trouver les meilleurs spécialistes du ballon rond et se débarrasser des moins bons. Acheter des as et revendre ceux qui ne font plus rien. C'est la dure, mais nécessaire, loi du sport de haut niveau.

Après il fallait organiser cette équipe. Définir le rôle de chacun des joueurs; leur indiquer leur poste sur le terrain. Convenir d'une technique de jeu. Fallait-il choisir le 4-3-3 ou plutôt le 4-2-4 ?

Puis ça a été le grand jour : le premier match de la saison. Liverpool a très bien démarré : Lobes parfaitement exécutés, tackles réguliers, toujours bien cadrés et enfin le but ! Ainsi, après trois minutes de jeu, Cardiff était mené 1 à 0. Puis tout a dégénéré. Un joueur s'est blessé et l'entraîneur a dû faire entrer un remplaçant tandis que l'arbitre en expulsait un autre ! L'équipe fut complètement désorganisée et ce n'est que grâce à l'étonnante habileté du gardien que Liverpool put conserver son avance à la marque jusqu'à la mi-temps. En deuxième période rien n'allait plus : les passes étaient imprécises, les contres mal menés. Bref, Cardiff trouva deux fois l'ouverture et empocha la victoire.



Cette défaite ne plut pas aux sponsors de Liverpool qui menacèrent l'entraîneur de licenciement ! Mais celui-ci réagit à temps : il acheta encore quelques bons joueurs, révisa sa tactique d'attaque et enfin, remodela l'équipe. Résultat : Liverpool enchaîna victoire sur victoire jusqu'à cette ultime bataille décisive où elle affrontait la brillante équipe de Manchester. Cette dernière victoire couronna donc le travail d'un homme et de son équipe. Cet homme nous a démontré que le football est devenu une entreprise à part entière qu'il s'agit de gérer autant que d'entraîner."



Notre avis :

Techniquement, le jeu est moyennement réalisé : graphismes succints, sprites trop petits et animation saccadée. Mais le point fort de Football Manager II est sa richesse évidente : le match est entouré de tout un processus de stratégie, de recherches, de négociations et de recrutement. C'est donc par son côté complet que Football Manager II nous a séduit.



LES PETITS COLORIAGES MALINS

Educatif

Voici un logiciel qui s'adresse exclusivement aux enfants de la petite à la grande section de maternelle ; le décor de base est constitué par Patty, Bobby et Fanny, personnages de la série télévisée "Les Petits Malins".

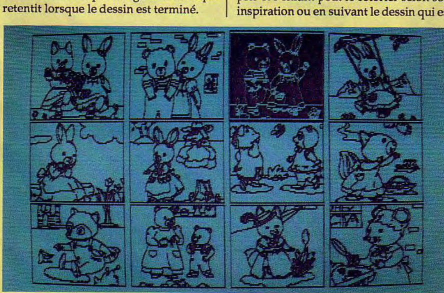
Le principe est le suivant : il faut d'abord choisir le degré de difficulté (petits, moyens ou grands) puis charger les images qui sont au nombre de 12. Supposons que nous ayons choisi le niveau pour les petits; l'image choisie s'affiche avec, à gauche, la palette des couleurs disponibles et, à droite, un pot de peinture et un pinceau. A ce niveau, l'enfant n'a aucun pouvoir de décision ; il doit simplement appuyer sur une touche fléchée lorsqu'une petite musique se fait entendre (relation entre mélodie musicale et action). Alors, le pinceau se trempe dans le pot et va ensuite colorier les parties adéquates en fonction de la couleur sélectionnée. Ainsi, l'enfant voit se former un dessin tout colorié sous ses yeux ébahis, ce qui lui permet d'apprendre les couleurs et le coloriage tout en faisant la différence avec le gribouillage.

Lorsque nous passons au niveau des moyens, l'enfant peut sélectionner la couleur qu'il désire mais, par contre, il n'intervient pas dans le choix de la surface à colorier. A noter qu'une agréable musique retentit lorsque le dessin est terminé.

Il reste encore une troisième et dernière option qui correspond à la section des grands où, cette fois, le libre choix est laissé à l'enfant. En effet, il détermine la couleur qu'il désire avoir et ensuite il se place à l'endroit de son choix sur le dessin, ce



qui laisse totalement libre cours à son imagination. A noter que toute cette partie décrite ne constitue qu'une option du programme, la seconde possibilité étant d'imprimer un dessin sur les douze proposés. Le dessin est en noir et blanc sur le papier et l'enfant peut le colorier selon son inspiration ou en suivant le dessin qui est affiché en couleur à l'écran. Cette seconde option constitue donc un autre aspect de l'utilisation qui peut être faite de ce logiciel.

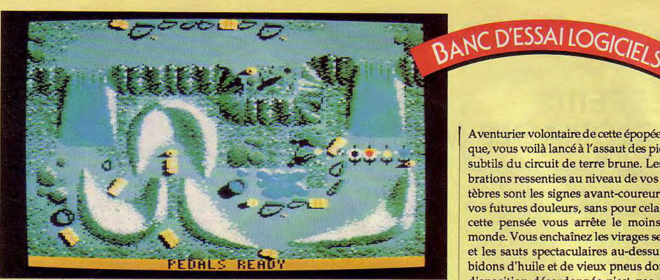




Notre avis :

Voici, à notre avis, une bonne exploitation de la fonction de colorier. Les graphismes vont enchanter les petits et les couleurs sont suffisamment vives et bien choisies pour les ravir. Par contre, il y a deux points négatifs à signaler : d'une part, le déplacement relativement lent du pinceau risque de faire trouver le temps long à l'enfant ; d'autre part, l'option pour les grands demande une grande précision dans le déplacement du pinceau sur la surface à colorier et il faut noter que les images ont nombre de petits détails qui sont parfois pratiquement au pixel près... Nous tenons à adresser nos félicitations aux auteurs de ce logiciel pour le travail fourni et qui sont également les auteurs de Sram, Sram2 et Qin (amusant, non ?).

NOTE 14/20



PROFESSIONNAL BMX SIMULATOR



Analysons ce titre fleuri d'accents Anglo-saxons qui nous transporte vers le domaine réservé du sport. Il n'est pas question ici d'une quelconque simulation aérienne comme on en trouve à la pelle. Les acharnés du petit écran ou du grand plat à coins carrés auront remarqué au détour d'une manifestation populaire ayant pour cadre le temple du sport parisien : Bercy, de petites machines rutilantes absolument dépourvues de motricité propre et propulsées par l'énergie musculaire de leur pilote. Nos grands-parents auraient appellé cela des bicyclettes mais de nos jours, envahis par la culture américaine, les kids ne jurent plus que par saint BMX et son folklore fluorescent de pétillances chromatiques. Le BMX se cultive sur des circuits défoncés, maintes fois labourés, retournés comme pour une culture intensive des mécaniques huilées. BMX du genre bicyclette, de l'ordre des vélocipèdes et de l'embranchement des véhicules se compose en général d'alliages ésotériques offrant à la fois une résistance certaine aux chocs et une légèreté incomparable.

Le simulateur en question met en scène 4 participants harnachés d'exo-squelettes plastiques et s'affrontant en joutes intégrales où les plus agiles et les plus forts, au sens darwinien du terme, recevront la bénédiction populaire après une douche forçée de vin blanc pétillant. Mais l'instant n'est pas propice aux congratulations anticipées, il faut d'abord apporter sa dose d'effort afin que la rage de vaincre ne soit pas une vaine sensation. Les modifications possibles de votre engin se limitent aux pneumatiques et à la taille du plateau. Les puristes sauront utiliser avec profit ces options qui plongeront le béotiens dans une hébétitude totale. Cessons de rire aux dépens de ceux qui nous lisent, la compétition possède des attraits que ne sauraient éclipser de vils problèmes matériels.

Aventurier volontaire de cette épopée épique, vous voilà lancé à l'assaut des pièges subtils du circuit de terre brune. Les vibrations ressenties au niveau de vos vertèbres sont les signes avant-coureurs de vos futures douleurs, sans pour cela que cette pensée vous arrête le moins du monde. Vous enchaînez les virages serrés et les sauts spectaculaires au-dessus de bidons d'huile et de vieux pneus dont la disposition désordonnée n'est pas sans évoquer les prémisses chaotiques de notre univers. La consistance même du terrain oblige à un surcroît d'effort violent tandis que, paradant devant vous, les futurs héros lancent leurs offensives obstinées. Joignant le geste à la volonté, les ruades désarçonnent les moins équilibrés et mettent un terme brutal aux espoirs de ces derniers. C'est ainsi qu'avance la course et bientôt les compétiteurs, après de nombreuses et périlleuses cabrioles se retrouveront, sales et épuisés, prêts à repartir vers de nouveaux terrains plus ou moins désertiques et plus ou moins cahotiques.



Notre avis :

La représentation du terrain en vue aérienne ne facilite pas toujours le déplacement du joueur, la taille des sprites est également un hymne au port de verres correcteurs. Heureusement l'animation et l'intérêt que l'on peut éprouver pour ce sport rehausseront sans doute le plaisir du jeu.

NOTE 11/20


"Une excellente recette pour un jeu bien accrochant"
CRASH
"LA CONVERSION DU JEU EST FANTASTIQUE"
YOUR SINCLAIR
PSYCHO PIGS UXB
TM
"LE MEILLEUR JEU DE COCHON DE CETTE DECENNIE"
FIELD & FARMING MONTHLY.
START ROUND
CBM64/128
CASSETTE ET
DISQUE
SPECTRUM 48/128K
CASSETTE
SPECTRUM +3
DISQUE
AMSTRAD
CASSETTE ET
DISQUE
U.S. GOLD
U.S. Gold (France), Sarl, B.P.3 Zac de Mousquette, 05740 Châteauneuf de Grasse. Tel: 9342 7144
Description complete sur 3615 MICROMANIA Revendeurs, pour connaitre les dates de sortie, telephonez au 16/9342 7144

OVERLANDER

Arcade/Simulation



Les auteurs de scénario futuristes sont souvent pessimistes quand à l'avenir de notre pauvre globe. L'un imagine une fin atomique, l'autre une guerre contre des extra-terrestres belliqueux. L'auteur du scénario d'Overlander n'a rien trouvé de mieux que d'exploiter un des problèmes posé par la chimie moderne : l'emploi de plus en plus fréquent des aérosols aurait pour conséquence une attaque violente de la couche d'ozone. Cette couche de gaz autour de la terre nous protège entre autres des rayons ultra-violets émis par le soleil. En 2025 le pire s'est passé : la couche d'ozone ayant quasiment disparue, la vie n'est plus possible à la surface de la planète bleue. Seules quelques hordes de sauvages se sont regroupées pour survivre. Le reste de la civilisation s'est caché dans les profondeurs de la Terre, édifiant peu à peu des cités obscures. Ces cités sont ravitaillées par des hommes intrépides pilotant des véhicules délirants.

Ces spécialistes de la survie en milieux hostiles n'ont qu'une passion : leur véhicule qu'ils ne cessent de perfectionner et d'entretenir. Ces hommes sont appelés Overlanders. Vous êtes un de ces modernes chevaliers toujours en quête de dollars afin de satisfaire votre passion. Il reste à la surface tous les grands réseaux autoroutiers. Ce sont ces réseaux qui sont utilisés par les Overlanders lors de leurs missions. Les Overlanders travaillent toujours seuls et ne posent pas de questions quant à la marchandise qu'ils doivent transporter : ils agissent aussi bien pour la Fédération que pour les Seigneurs du crime. Dans ce dernier cas, les aventures sont plus dangereuses mais aussi plus rénumératrices. Le premier souci de l'Overlander est l'équipement de son véhicule. Avant chaque mission et selon le liquide dont il dispose, le héros engrange à sa mesure les options de blindage, de puissance de feu et accessoires d'attaque et de défense. La route elle-même est semée d'obstacles plus ou moins dangereux. Les mines, les palissades auront raison des véhicules insuffisamment préparés. Les bandes de motards sont également des sources d'ennuis divers : à vous de les détruire en utilisant au mieux les armes disponibles. Parmi les autres prédateurs, un gang se distingue : ces rapaces s'installent aux bords des routes et tirent sur tout ce qui bouge. Vous pourriez faire les frais de cette fusillade. Vous le voyez il existe de nombreuses façons de mourir dans ce jeu : laquelle choisirez-vous ?





Notre avis :

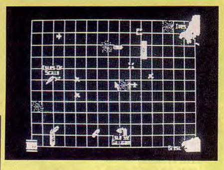
Qu'il est doux de rêver à la civilisation post-apocalyptique sans bouger de son fauteuil à bascule. Nous aussi, nous rêvons de futurs éclatants en gerbes pyrotechniques multicolores. Alors Overlander n'est pas exactement la vision que nous espérions. En lieu et place des graphismes étincelants attendus, on trouve des couleurs verdâtres et bleuâtres peu compatibles avec la joie et le plaisir de jouer. De plus l'animation poussive incite plutôt à la contemplation méditative de Kartine.

NOTE




NIGHT RAIDER

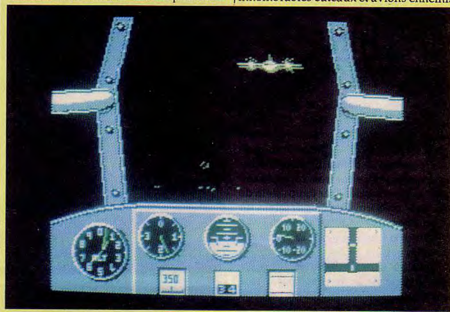
Simulation



Le porte-avions Ark Royal préparait activement une attaque éclair en ce mois de Mai 1941. Les bombardiers Grumman Avenger sont parés à lancer une ultime offensive contre le plus monstrueux navire de guerre de l'époque : le Bismarck. Ce bâtiment allemand était une véritable terreur des mers avec son blindage très épais, ses 8 canons de 38 cm, ses 6 canons de 15 cm et une vitesse de pointe supérieure à celle des bateaux de son temps. Bref cet engin était le symbole de la toute-puissance du IIIème Reich et comme tel il devait être détruit. Pour cela on réunit plusieurs bateaux et surtout on utilisa un bombardier prototype américain : le Grumman Avenger. L'équipage était composé de 4 hommes : le pilote, le copilote, le navigateur et le mitrailleur. Mais les temps héroïques de la micro sont arrivés et vous êtes seul dans la carlingue (c'est le pilotage à une personne, encore des grèves en perspective). Pour passer d'un poste à un autre une touche suffit. Le Grumman étant un prototype, il est préférable de se familiariser avec les commandes de l'appareil. Le pilote dispose d'un horizon artificiel, d'un altimètre, d'un indicateur de vitesse ascensionnelle et autres compas.

Les apprentis-pilotes ne doivent pas avoir honte de commencer par utiliser le mode entraînement. En effet, le décollage et l'atterrissage sont des manoeuvres qu'il est indispensable de maîtriser pour réussir la mission. Après un apprentissage rapide, il est conseillé de se lancer à corps perdu dans l'aventure historique afin d'utiliser vos toutes jeunes aptitudes.

Le décollage de nuit s'est bien déroulé : votre Avenger s'est élevé doucement au-dessus du sol. Vous réduisez la puissance des moteurs et la richesse du carburant. En observant la carte vous indiquez votre cap à l'aide d'une croix plaçée sur votre destination. De retour à la cabine de pilotage le compas est marqué d'un trait que vous devrez constamment maintenir au centre du cadran. Ainsi vous parviendrez sans coup férir à votre but. Sauf bien sûr si vous devez affronter le tir ennemi. Les innombrables bateaux et avions ennemis sauront vous dévier de votre route et vous occasionner une dépense supplémentaire de carburant. Ceci vous obligera à faire un retour vers le porte-avion Ark Royal, avant même d'avoir pu apercevoir la silhouette du sinistre navire. Après l'aller-retour, vos torpilles seront prêtes à venir à bout du Bismarck et à relever le moral des troupes alliées.





Notre avis :

Gremlin nous conconctait souvent des jeux pleins d'humour. Cette fois-ci, il s'agit d'un virage à 180 degrés. Night Raider est une simulation historique tout ce qu'il y a de plus sérieux. L'histoire du Bismarck est captivante, la confrontation bateaux-avions est originale. Mais la grande déception sur nos Amstrad concerne la réalisation graphique tout juste digne d'un Spectrum : les couleurs sont tristes à mourir. Dommage, dommage.



11/20

LE COIN DES AFFAIRES

Nous vous présentons chaque mois quelques logiciels qui ont tous un point commun : leur prix...
En effet, ce sont des programmes qui valent "20 balles" en Angleterre et vous pourrez vous les procurer pour la modique somme de 26 francs, port compris, en vous adressant chez DUCHET COMPUTERS dont voici les coordonnées :
51 St George Road
CHEPSTOW NP6 5LA
ANGLETERRE
Tél. (44) 291.257.80

STREET MACHINE

Simulation

Ce matin, j'ai décidé de m'offrir un petit tour de la ville mais, attention, pas de n'importe quelle manière ! En effet, je dispose d'une superbe voiture et dois la mener au bout d'un circuit et ce, par tous les temps car trois types de circuits sont à effectuer : par temps clair, de nuit sous un effroyable orage et dans un environnement complètement neigeux. En cours de route, si par hasard j'abime ma belle voiture, je dispose d'un temps limité pour la remettre en état: il suffit pour cela de mettre tous les indicateurs en dessous de la barre fatidique des 79%. Enfin, pour compléter le tableau, il faut savoir que pas moins de sept véhicules sont à ma disposition.

Notre avis :

Street machine fait partie de ce que nous pouvons appeler un petit jeu ; les graphismes ne sont pas exemplaires tout en restant malgré tout corrects. Quant à l'animation, elle se respecte et la réponse à vos injonctions furieuses du joystick est bonne mais c'est tout...

NOTE 9/20



BEACH BUGGY SIMULATOR

Simulation

Vous connaissez Métrocross ou Ninja scooter simulator ? Alors, si vous appréciez ce genre, préparez-vous car c'est reparti pour un tour. Cette fois, l'action se passe dans des dunes de sable et il va falloir vous accrocher car vous allez en prendre "plein les trous de nez".
Le principe est le suivant : à bord de votre buggy, vous cherchez à effectuer un parcours dans un temps donné tout en sautant au-dessus des pierres et au-dessus des feux qui se trouvent çà et là. Si, par hasard, vous ne les évitez pas, vous prenez feu et êtes immobilisé pendant quelques instants ce qui est très mauvais lorsque



vous êtes sous un compte à rebours ! En plus, vous êtes périodiquement attaqué par des hélicoptères qu'il vous faut descendre sans aucune pitié... Un dernier détail : n'oubliez jamais que votre véhicule est un gros consommateur, alors ne négligez pas les capsules de fuel qui vous tombent du ciel!

Notre avis :

Cela a beau être du déjà vu, c'est mignon, c'est rapide et c'est très agréable d'utilisation alors pourquoi s'en priver ? A noter que c'est un bon jeu pour tester vos réflexes et votre rapidité...

NOTE 14/20

BIOSPHERES

Arcade

La grande psychose classique est une nouvelle fois de retour : notre chère bonne vieille terre est menacée par une attaque groupée de Bio-sphères. Il ne vous reste donc plus qu'à vous prendre par la main et à revêtir votre tenue de défenseur de la planète.
En soi, votre mission est simple: vous vous occupez des astéroïdes les uns après les autres; pour cela, vous disposez d'une puissance de tir qui vous permet d'éliminer tous les "gourmands" d'énergie tout en vous promenant pour récupérer les morceaux permettant de reconstituer les mots: "shield active". Il ne vous reste plus alors qu'à tirer sur la Bio-bombe et Hop! Au suivant!

NOTE 11/20



Notre avis :

Il vous faudra quelques minutes (peut-être quelques dizaines de minutes) pour réussir à ne pas cramer faute d'énergie; en effet, les puissances du mal (d'un rose magnifique!) sont cruelles. Si les graphismes se révèlent relativement géométriques, il faut noter que l'animation est rapide et que les bruitages et la musique sont agréables. Autrement dit, pour un budget, vous pouvez prendre le temps de faire une petite halte dans les Bio-sphères.

ARCADES HEBDO

Arcades hebdo

GAGNEZ UN ENSEMBLE ATARI XE PAR SEMAINE

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE :
BIONIC COMMANDO

LES NOUVEAUTES DE LA RENTREE

8F50



HEBDOMADAIRE N° 11 - 1er SEPTEMBRE 1988

